http://www.oldgamesitalia.net/

COME DISTRUGGERE BUBBLE BOBBLE!!!

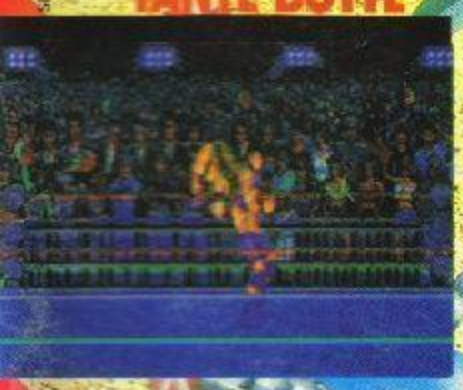
C64 • MASTER SYSTEM • SPECTRUM • AMSTRAD • ST • AMIGA
MEGADRIVE • PC ENGINE • LYNX • NINTENDO • PC
SUPER FAMICOM • GAMEBOY • GAME GEAR • RPG • COIN-OP

L. 5.000 (Frs.7.5)
N.15 APRILE 1992

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

SPACE CRUSADE:
IN ARMATURA CONTRO GLI ALIENI!!!

TOP WRESTLING:
UN AMIGA E TANTE BOTTE



CRAZY SEASONS:
UN GIOCO GIAPPONESE FATTO IN ITALIA!!!

SOL-FEACE & HEAVY NOVA:
I PRIMI GIOCHI

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP PUBBLICITÀ

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Abandoned Places

AMIGA - PC Compat

È tempo di Eroi

Pietrificati da secoli nelle profondità delle montagne di Kalynthia, dodici avventurieri hanno atteso il ritorno di Bronagh, Potente Mago, Principe del Male. Quel tempo è ora giunto. Devono attraversare Kalynthia, riunire le genti contro le forze dell'Oscuro e combattere fino alla sconfitta di Bronagh, il Maligno... Tu solo controlli il loro destino.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

ROMA - TEL./FAX (06) 7231811 - 7231812

ELECTRONIC ZOO

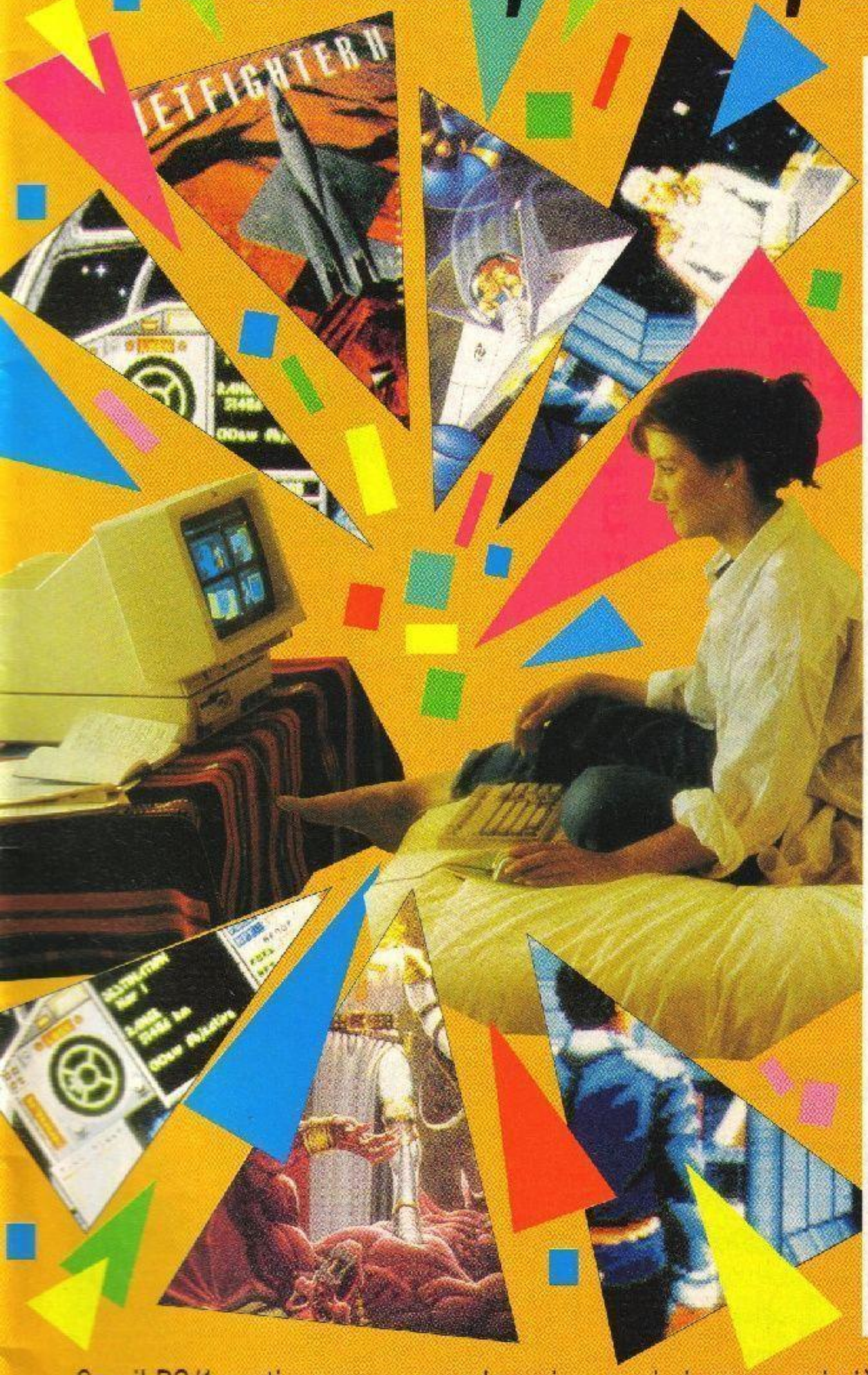
Un nuovo standard nei Giochi di Ruolo!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PS/1 IBM. CINQUE MINUTI E GIOCHI, STUDI, LAVORI.



PS/1 IBM.
Solo presso i Concessionari
e i Rivenditori PS/1 IBM,
ad un prezzo che
nemmeno immagini.

Trovare il PS/1 è facile come imparare ad usarlo: i Concessionari IBM e i Rivenditori PS/1 IBM ti aspettano per farteIo provare e dirti quanti vantaggi ti offre. Una capillare rete di vendita e di consulenza è sempre al tuo servizio per darti tutte le informazioni necessarie e guidarti nella scelta. Perchè con un PS/1 hai tutta l'affidabilità e l'esperienza IBM. E se acquisti il tuo PS/1 IBM, oltre all'assistenza software 24 ore su 24, potrai contare su un altro validissimo aiuto: la "RIVISTA PS/1", del Gruppo Editoriale Jackson tutti i mesi in edicola. Se vuoi saperne di più e conoscere il prezzo del PS/1, chiama il numero verde. Avrai l'indirizzo del Rivenditore PS/1 più vicino e tante altre notizie utili.

NUMEROVERDE 1678-23033

IBM

PS/1 IBM. Cinque minuti e sei già all'opera.

Con il PS/1 porti a casa un grande amico: puoi giocare con i più entusiasmanti videogames, puoi suonare, studiare e utilizzare con estrema facilità una quantità di programmi per coltivare i tuoi hobby e sviluppare il business, ma... attento potrebbe piacere anche a mamma e papà.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

4D SPORTS DRIVING (AMIGA)	44
ALCATRAZ (AMIGA)	51
APYDIA (AMIGA)	34
BLACK CRYPT (AMIGA)	48
BUSHBUCK (PC)	39
CALIFORNIA GAMES (MASTER SYSTEM)	66
CHUCK ROCK (C-64)	43
CRAZY SEASONS (AMIGA)	33
DESERT STRIKE (MEGADRIVE)	74-75
DOUBLE DRAGON 2 (MEGADRIVE)	68-69
FATAL FURY (NEO GEO)	64
HARLEQUIN (AMIGA)	38
HEAVY NOVA (MEGA-CD)	71
HYPERSPEED (PC)	49
LEMMINGS (SUPER FAMICOM)	73
ORK (AMIGA)	35
PINBALL DREAMS (AMIGA)	52
PIT FIGHTER (MEGADRIVE)	81
RAINBOW ISLANDS (NES)	77
RETEE! (AMIGA)	42
ROBO ARMY (NEO GEO)	65
RUBICON (AMIGA)	46
SHADOWLANDS (AMIGA)	45
SOL-FEACE (MEGA-CD)	70
SPACE CRUSADE (AMIGA)	40-41
SUPER ADVENTURE ISLAND (SUPER FAMICOM)	78-79
TOP WRESTLING (AMIGA)	50
UNDEADLINE (AMIGA)	63
VROOM (AMIGA)	36

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

PREVIEW 8
Tutto quello che avremmo voluto giocare adesso ma purtroppo giocheremo dopo.

NEWS 28
Tutto quello che avreste voluto sapere e adesso saprete.

RECENSITI! 33
Tutto quello che avreste voluto vedere recensito è qui, ora!!!

CLASSIFICHE UK 58
Tutto quello che sta in classifica in UK, ovvio no?

CARTUCCE A GOGO 63
Consolatevi o consoli con sole cartucce!

APRILE 1992 N° 15

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

REDAZIONE
Simone Crosignani, Marco Auletta
Paolo Cardillo, Andrea Fahori

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Riso, Federico Croci, Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

PRESIDENTE
AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

MARKETING E PROMOTION
Filippo Canavese Tel. 6948240

SEDE LEGALE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/386

UFFICIO ABBONAMENTI
via Amendola, 39
20037 Paderno Dugnano (MI)
Fax (02) 99042386
Tel. (02) 99043127-133
(hot line per informazioni sull'abbonamento)
Tel. (02) 99044204
(sottoscrizione o rinnovo dell'abbonamento)

Prezzo della rivista	L. 5.000
Arretrato	L. 10.000
Abbonam. (11 num.)	L. 35.200
Estero	L. 70.400

I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Jackson -
Via Rosellini,12 - 20124 Milano,
mediante l'emissione di assegno bancario o per contanti.
L'abbonamento può essere sottoscritto anche utilizzando il c/c postale n. 18893206.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre anche le seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione Oggi, Bit Elettronica Oggi, EO News Settimanale, Fare Elettronica, Informatica Oggi e Unix, Informatica Oggi Settimanale, Lan e Telecomunicazioni, Laser, Meccanica Oggi, Pc Floppy, Pc Magazine, Produttronica, Rivista PS/1, Strumenti Musicali, Watt.

Consorzio Stampa Specializzata Tecnica
Testata aderente al C.S.S.T. con soggetto a controllo non obbligatorio, non essendo tiratura 24-mila copie

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...ARIO

PLAYMASTER 83
I tre gobliiins ora sanno cosa fare.

CONCORSO NON SEGRETO:
Il primo che riuscirà a individuare e identificare l'intruso in questa foto vincerà un abbonamento omaggio a C+VG!

DIVERTIMENTO PORTATILE 90
Piccole e terribili; le microrecensioni delle ultime novità per i portatili.

ARCADE ACTION 93
IUR uccide i coin-op e nessuno fa niente per fermarlo!

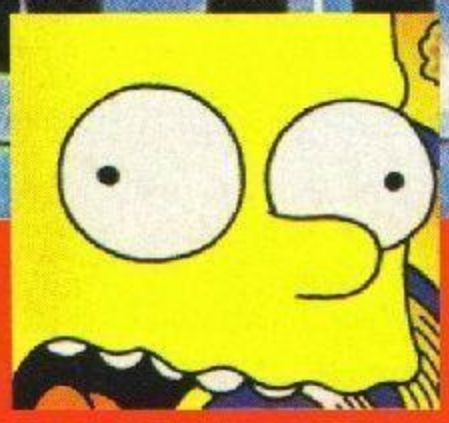
PINBALL WIZARD 102
CROCI e delizie del mondo elettroludico in queste pagine...

FAR OUT 106
Topolinia sbarca in Europa!

BOARD GAMES 110
Tutti i giochi di ruolo del mondo in un fantastico libro di Luca Giuliani!

PAOLO "LASAGNE" CARDILLO
E dopo aver nominato il piatto più prelibato dell'universo siete ancora lì a sfogliare la rivista? Ma catapultatevi immediatamente dal vostro lasagnere di fiducia e spaltetevelo giù nella trachea. A proposito, già che ci siete non è che mi prendereste anche una lattina di Lucozade? Spedite in busta chiusa all'indirizzo che conoscete.

FABIO "SUSHI" ROSSI
Anche nella saga della gastronomia sommaria (nel senso dalla pagina in cui si trovano questi box). Fabio rimane fedele alla sua smodata e assolutamente incomprensibile passione per il Giappone.
Se conoscete un altro a cui piace mangiare pesce crudo - purché servito nella maniera giusta, please - fatecelo sapere.



MARCO "PIZZA, PEPERONI, RISOTTO ALLA MILANESE, CANNELLONI, BRESAOLA, TAGLIATELLE, SOTTACETI, CIOCCOLATO, PROSCIUTTO, INSALATA DI RISO, GELATO ECC." AULETTA
Fame.

SIMON "FONDUTA" CROSIGNANI
Non vorrei passare per l'alcolizzato del gruppo, ma cosa c'è di meglio di un piatto di fonduta incandescente con grappa innaffiata da un buon boccale di birra scura? Come primo piatto vi consiglio una porzione abbondante di ravioli alla fonduta e per finire in bellezza gelato, alla fonduta ovviamente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

Era da un po' di tempo che non usavo questo spazio per riassumervi le infinite iniziative di Computer + Video Giochi, ma sembra proprio sia tornato il momento di farlo.

A partire da domenica 3 maggio si terrà a Milano la mitologicissima Eptakontest, manifestazione suprema organizzata dal ludicissimo e lucidissimo Andrea Fattori per tutti gli appassionati di giochi di società. Il tutto comincerà (in sede da destinarsi: per informazioni telefonate allo 02/29400410) con il torneo di *Dungeons & Dragons*, che sarà seguito per tutti i week-end del mese da competizioni a valore nazionale de *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*, *Battletech*, *Heroquest*, *Warhammer*, *Il Richiamo di Cthulhu* e *Advanced Dungeons & Dragons*. Le gare si alterneranno a numerose presentazioni di nuovi giochi di tutti i generi, da *Shadowrun* a *Battlemaster* - naturalmente senza dimenticare la sensazionale espansione per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog* dedicata a *Martin Mystére*. Durante l'Eptakontest, che terminerà il 31 maggio, verrà designato inoltre il Campione Italiano di *Advanced Dungeons & Dragons*, che potrà partecipare alla finale Mondiale di Milwaukee, negli U.S.A.

Ci sarebbe molto altro da dire, ma lo spazio scarseggia, quindi non posso che darvi appuntamento all'Eptakontest, dove troverete naturalmente anche noi redattori. C+VG Rules!!!

Fabio Rossi

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione i commenti sono accompagnati da un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.

Wow!
Un commento "esclamativo" non può che riferirsi a un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare a nessuna collezione di software.

Mah...
Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti del gioco: si tratta di uno di quei programmi che avrebbero potuto essere perfetti, ma mostrano purtroppo qualche difetto. Ciò non vuol dire che sia orrendo, ma andrebbe provato prima di un eventuale acquisto.

È l'ora della punizione!
Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

VAI DI PERCENTUALE!

Quando recensiamo un gioco su C+VG lo analizziamo a dovere...

GRAFICA

Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascattoso o megafluido? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco recensito.

SONORO

Più orecchiabile è la musica, più realistici sono gli effetti sonori e maggiore è il punteggio sotto questa voce.

GIOCABILITA'

Qui viene indicato se un gioco è divertente e coinvolgente. Più il voto è alto, più il gioco è... da giocare!

LONGEVITA'

Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere? Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

I PUNTEGGI

90+ Un C+VG HIT! Un classico: da comprare assolutamente!
70-89 Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.
50-69 Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.
40-50 Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.
15-39 Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.
0-14 NO COMMENT!

GLOBALE

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi, ma li piglia comunque in considerazione - in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dal 1984 vendita [illegible] e ordini telefona allo (031) 300.174

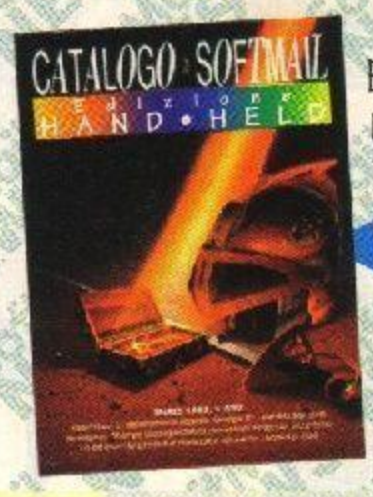
RICHIEDI SUBITO IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI GRATUITO!

SOFT MAIL

ABACUS

FIERA DI MILANO 7-11 MAGGIO 1992

VIENI A TROVARCI IN FIERA: POTRAI ACQUISTARE DIRETTAMENTE A PREZZI SPECIALI E VEDERE DA VICINO LE ULTIMISSIME NOVITÀ!



E' DISPONIBILE IL CATALOGO DEDICATO ALLE CONSOLLE PORTATILI: GAMEBOY™, GAMEGEAR™, LYNX™

GAMEBOY™

ADVENTURE ISLAND	64.000
ASTEROIDS	TEL.
ATOMIC PUNK	59.000
BATMAN	59.000
BATTLE UNIT ZEUTH	59.000
BATTLETOADS	64.000
BEETLEJUICE	64.000

TRASFORMA IL TUO GAMEBOY™! RICHIEDI SUBITO IL CATALOGO HAND•HELD: TROVERAI IL MEGLIO DELLA PRODUZIONE MONDIALE DI ACCESSORI PER GAMEBOY™ A PREZZI RIDOTTISSIMI!

BLADES OF STEEL (HOCKEY A 2) (SINGLO)	64.000
BUGS BUNNY II	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE	69.000
CHOPLIFTER II	59.000
DOUBLE DRAGON II	64.000
DRAGONS LAIR	59.000
DUCK TALES	59.000
ELEVATOR ACTION	59.000
FACTORY [illegible]	64.000
FASTBREAK (KAREEM ABDUL JABBAR)	64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	65.000
FINAL FANTASY (LEGEND)	69.000
FINAL FANTASY LEGEND II	69.000
GAUNTLET 2	59.000
IN YOUR FACE (BASEBALL)	59.000
MARBLE MADNESS	64.000
MEGAMAN 2	64.000
NTL TOOTRA	59.000
PACMAN	59.000
PAPERBOY 2	TEL.
PRINCE OF PERSIA	64.000
ROBOCOP 2	64.000
ROGER RABBIT	64.000
SNOW BROTHERS	64.000
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY	TEL.
THE ADDAMS FAMILY	59.000
THE PUNISHER	64.000
THE SIMPSONS	64.000
TIRRICAN	59.000
TURTLES II (VERSIONE DA 2 MEGA)	65.000
WWF SUPERSTARS OF WRESTLING	59.000

GAMEGEAR™

[illegible]	49.000
VALIGETTA PER GAMEGEAR™, BATTERY PACK, ADATTATORE AUTO, TV TUNER E FINO A 12 GIOCHI!!	
DONALD DUCK	69.000
DRAGON CRYSTAL	69.000
LEADERBOARD GOLF	69.000

[illegible] DI BLIZZARD TUTTI GIOCHI DEL MASTERSYSTEM™ SUL GAMEGEAR™	
NINJA GAIDEN	69.000
PACMAN	69.000
SHINOBI	69.000
SONIC THE HEDGEHOG	TEL.

LYNX™

BILL & TED ADVENTURE	60.000
HARD DRIVING	60.000
WORLD CLASS SOCCER	TEL.

MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK	115.000
ADATTATORE GIOCHI "MADE IN JAPAN"	39.000
BATMAN	115.000
BUDOKAN	105.000
CENTURION	105.000
DOUBLE DRAGON	TEL.
FAERY TALE ADVENTURE	99.000
F-22 INTERCEPTOR	75.000
HARDBALL (di MEGAS DIGA OR)	70.000
LAST BATTLE	99.000
MARVEL LAND (MEGA)	130.000
MIKE DITKA FOOTBALL (di MEGAS DIGATOR)	89.000
NBA BASKETBALL (LAKERS VS CELTICS)	105.000
OFF ROAD	TEL.
ONSLAUGHT	70.000
OUTRUN	99.000
PACMANIA	105.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
ROAD RASH	105.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SHADOW OF THE BEAST (di MEGA)	115.000
SONIC THE HEDGEHOG	105.000
SPACE INVADERS (90)	99.000
STAR CONTROL (di MEGA)	99.000
STREETS OF RAGE	115.000
SUPER HYLIDE	99.000
SWORD OF SODAN	99.000
TEST DRIVE I	TEL.
TURRICAN	59.000
688 ATTACK SUB	79.000

CONTINUA L'OPERAZIONE SPOT!!!

Fino al 31/12/92 in ogni spedizione trovi uno SPOT ogni Lit. 50.000 di spesa. con soli 10 SPOT puoi ricevere la splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!

CBM64™, CDTV™ ED AMSTRAD™ RICHIEDI IL CATALOGO

AMIGA™

ADD:LEGEND OF DARKMOON (EYE OF BEHOLDER 2)	TEL.
AMOS, AMOS 3D & COMPILER	TEL.
BIRDS OF PREY *	69.900
CASTLES *	TEL.

Sviluppato in collaborazione con Lufthansa e Deutsche Airbus. A320 Airbus è il più completo simulatore di aerei commerciali per Amiga. Sono contemplati tutti gli aiuti radio e gli aeroporti del "Europa continentale con piste superiori ai 1800 metri. Inclusi nella confezione due vere mappe (appresen • una guida agli ILS (appresen. 120 pagine) • un poster del quadro di comando dell'A320 • un manuale di 240 pagine • il software e un disco "pilot's log" per la propria carriera di pilota...

ELVIRA II JAWS OF CERBERUS *	59.000
GRAND PRIX	79.900
HEART OF CHINA	89.900
HEIMDALL *	69.000
KING QUEST V (ITALIANO) *	89.900
LEISURE SUIT LARRY 5	69.900
LORD OF THE RINGS *	59.900
MONKEY ISLAND 2 *	79.900
RED BARON	69.900
SCENERY DISK #12 FOR FLIGHT SIMULATOR	49.000
SHADOW SORCERER *	59.900
SISTHEMA II (IMB/TOTOCALCIO)	89.000
SISTHEMA II * (IMB/TOTOCALCIO)	159.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE	79.900
SPACE QUEST 4	TEL.
STRIKEFLEET *	59.900
TEST DRIVE II COLLECTION	59.000
TIP OFF	49.900
TOP WRESTLING *	TEL.
ULTIMA VI	69.900
WARM UP *	49.000
WING COMMANDER	TEL.
WILLI BEAMISH	69.900
WWF WRESTLING	29.900

CDTV™

ADVENCED MILITARY SYSTEM	59.000
CHAOS IN ANDROMEDA	79.000
FALCON	129.900
LEMMINGS	69.900
WRATH OF THE DEMONS	79.000
XENON II	69.900

HINT BOOKS

HARPOON BATTLEBOOK	35.000
HEART OF CHINA	25.000
LEGEND OF DARKMOON (EYE OF BEHOLDER2)	TEL.
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°)	39.000
MONKEY ISLAND 2 *	TEL.
POLICE QUEST 3	20.000
RISE OF THE DRAGONS	25.000
QUEST FOR CLUES IV	49.000
WING COMMANDER 1&2 GUIDE	39.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOME E MARCHI PROTETTI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI • SALVO ERRORI

PC IBM™ & COMPATIBILI

ADD:LEGEND OF DARKMOON (EYE OF BEHOLDER 2)	TEL.
AH/79 THUNDERHAWK (SOLO 3,5")	69.000
CASTLES DATA DISK *	35.000
CIVILIZATION	99.900
CONQUEST OF LONGBOW (ROBIN HOOD)	99.900
ECOQUEST I	99.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) *	69.000
F16 FALCON 3.0	99.900
FEMME FATALE (VM16)	69.000
GREAT BRITAIN SCENERY FLIGHT SIMULATOR	99.000
HARPOON BATTLE SET #4 (SOLO 5,25")	55.000
HARPOON CHALLENGE PACK	169.000
HOME ALONE	59.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD/VGA)	89.800
LES MANLEY LOST IN LOS ANGELES (HD)	69.000
MIKE DITKA POWER FOOTBALL (HD)	59.000
MONKEY ISLAND 2 *	79.900
PATTON STRIKES BACK	69.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
POLICE QUEST II (HD/VGA)	99.900
PRO TENNIS 2	49.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	99.900
SECRET LUFTWAFFE P 38 LIGHTNING DATA DISK	69.000
SEX OLYMPICS (VM 18)	65.000
SIM ANT	99.900
SISTHEMA PLUS *	169.000
[illegible]	
SORCERORIS APPLIANCE (VM 18)	69.000
SOUND, GRAPHICS... FOR FLIGHT SIM. 4	75.000
SPACE ACE: BORFS REVENGE	89.900
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY	TEL.
TEST DRIVE II COLLECTION	59.000
TEST DRIVE III (HD)	65.000
THE ANIMATION STUDIO (SOLO 3,5")	199.000
THE LOST ADMIRAL	59.000
THE PERFECT GENERAL	59.000
THE PERFECT GENERAL DATA DISK	59.000
TOP WRESTLING *	TEL.
ULTIMA VI	TEL.
UNCHARTED WATERS	99.000
WILLY BEAMISH (HD/VGA)	99.900
WING COMMANDER 2 (HD)	79.900
WING COMMANDER 2: SPECIAL OPS (HD)	59.000
WING COMMANDER 2: SPECIAL PACK (HD)	29.000
WINTER CHALLENGE (HD)	59.000
WRATH OF THE DEMON	69.900

CD ROM PER PC IBM™

ULTIMA VI+WING COMMANDER	170.000
WING COMM.+MISSIONS 1&2	170.000

ACCESSORI PER PC IBM™

CONFEZIONE 10 DISCHETTI RAD 3" HD	50.000
GAMECARD III AUTO (2 PORTE JOYSTICK)	55.000
GAMECARD III AUTO PS/2™ MCA	115.000
JOY VALUE PACK (EDIZIONE LIMITATA)	150.000
[illegible]	
MAXX YOKE (LOCHS PER SIMULATORI DI VOLO)	199.000
MAXX PEDALS	139.000
[illegible]	
SCHEDE MUSICALI PER PS/2 MCA	TEL.
SOUND MASTER II	350.000
[illegible]	
THUNDERBOARD	275.000
[illegible]	

LARRY'S BEDSIDE COMPANION
TUTTI I CONSIGLI PER LA SERIE LEISURE SUIT LARRY FINO AL 5° VOLUME A **SOLE LIT.30.000**

DA SEMPRE SOLO ORIGINALI!

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFTMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.
••• GRATIS •••

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL • VIA NAPOLEONA 16 • 22100 COMO • TEL 031/300.174 • FAX 031/300.214

CODICE	TITOLO DEL PROGRAMMA	PREZZO

CVG — Spese di spedizione Lit. 7.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (originale) di versamento in C/C Postale n°12810222 intestato a LAGO

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ Visa ☐ [illegible]

N° della Carta di Credito — Scadenza

SPEDIZIONE ENTRO 24 ORE!!!
Per tutti i prodotti in magazzino

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

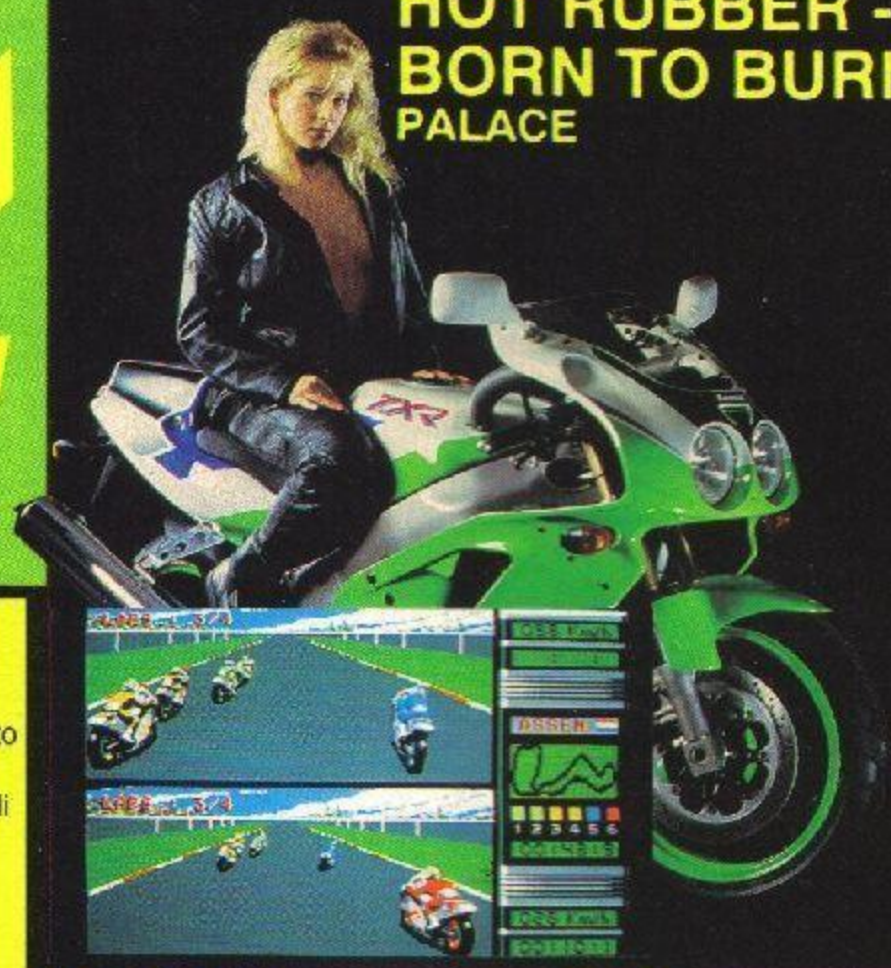
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

HOT RUBBER - BORN TO BURN
PALACE



Nonostante un titolo decisamente cretino, *Hot Rubber - Born To Bum* sembra decisamente un bel gioco. Il genere lo avrete certo capito: si tratta di un simulatore di guida di moto che permette il gioco in coppia e... beh, sembra molto carino da vedere. Tutto quello che possiamo dirvi per il momento è che ci saranno ben dodici circuiti internazionali sui quali gareggiare, un sacco di visuali differenti (il che è strano, visto che non è un gioco vettoriale - ma va bene lo stesso) e una tonnellata di avversari computerizzati. L'uscita è prevista in Primavera.

OOOOPS! Scusate!

Il mese scorso abbiamo pubblicato la foto di questa bella fig...liola accanto alle foto di *Top Racer*, ma in realtà è *questo* il gioco il gioco che pubblicizza. Inoltre, nella pubblicità, per qualche misteriosa (non poi molto) ragione la tizia è stata "vestita" con una specie di body bianco. Tutti in coro: "Boooooo! Cattiviiii!".

VERSIONE	DATA
AMIGA	MARZO
PC	MARZO
ST	MARZO

HOSTILE BREED
PALACE

Questo mese la Palace si sta dando veramente da fare - è già il secondo titolo che annunciano! *Hostile Breed* sarà uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale, e (sorpresa, sorpresa) parla di coraggiosi, baldi, stupidi terrestri che devono disinfestare una stazione spaziale da un mucchio di viscidi, bavosi, schifosi, vomitevoli, mucosi, umidicci, untuosi, appiccicosi... ehm, scusate... alieni. Tutto questo non vi dice niente? Vediamo un po': "*Hostile BREED*' assomiglia a... Poi c'è la stazione spaziale da ripulire... Gli alieni... Ho trovato! E' ispirato a *Out Run*!

Scherzi a parte, *Hostile Breed* promette molto bene, e quelli della Palace continuano a parlare di "alieni intelligenti", "strategia" e menate varie. Tutto quello che dobbiamo fare è aspettare...

VERSIONE	DATA
AMIGA	MARZO

THRASH RACER
SNK

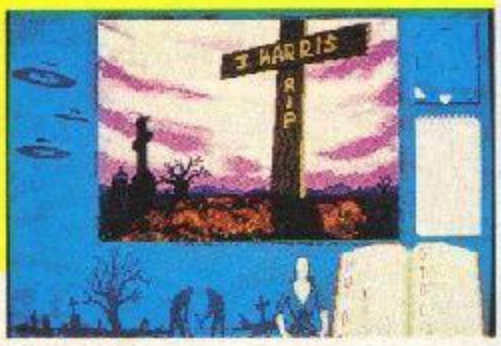
Vi piacerebbe poter partecipare al mitico rally Parigi-Dakar? Beh, non ce ne importa un accidente: *a noi* piace. Con l'ultima novità Neo-Geo in tema di corse potrete permettervi di togliervi lo sfizio, eccome! Infatti, oltre a poter partecipare alla Parigi - Città Del Capo (adesso si chiama così) con uno qualsiasi tra nove veicoli disponibili - tra cui sei auto normali, una dune buggy, una moto e un camion - potrete concorrere anche al campionato del mondo, sfrecciando su e giù per Montecarlo, l'Acropoli e via dicendo. L'azione è visualizzata "a volo d'uccello", i tracciati sono molto semplici ma impegnativi e lo scroll è principalmente verticale con "puntate" orizzontali. Il vostro obbiettivo è vincere, e magari se nel frattempo partecipate è meglio.

VERSIONE	DATA
NEO GEO	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAN 9 FROM OUTER SPACE



Ragazzi, occhio alla Gremlin nei prossimi mesi! La software house inglese sta infatti per lanciare il videogioco di *Plan 9 from Outer Space*. Per chi non lo sapesse, il titolo appartiene a uno dei film più psychotronici della storia (con Bela Lugosi, che tra l'altro morì durante le riprese), cioè un film tanto brutto da risultare bello. Il gioco in realtà non ricalca la trama nel film: qui dovete semplicemente rintracciare sei "pizze" di pellicola del film misteriosamente scomparse. *P9FOS* è un'avventura grafica con tanto di interfaccia controllata da mouse: da quello che abbiamo potuto vedere, la grafica non sembra tra le migliori, però ci è stato assicurato che all'interno del gioco si potranno montare e visionare spezzoni del film, la qual cosa da sola dovrebbe valere il prezzo del gioco. Tra l'altro, per rispecchiare l'assurdità del film, anche la trama del videogioco dovrebbe essere completamente non-sense!

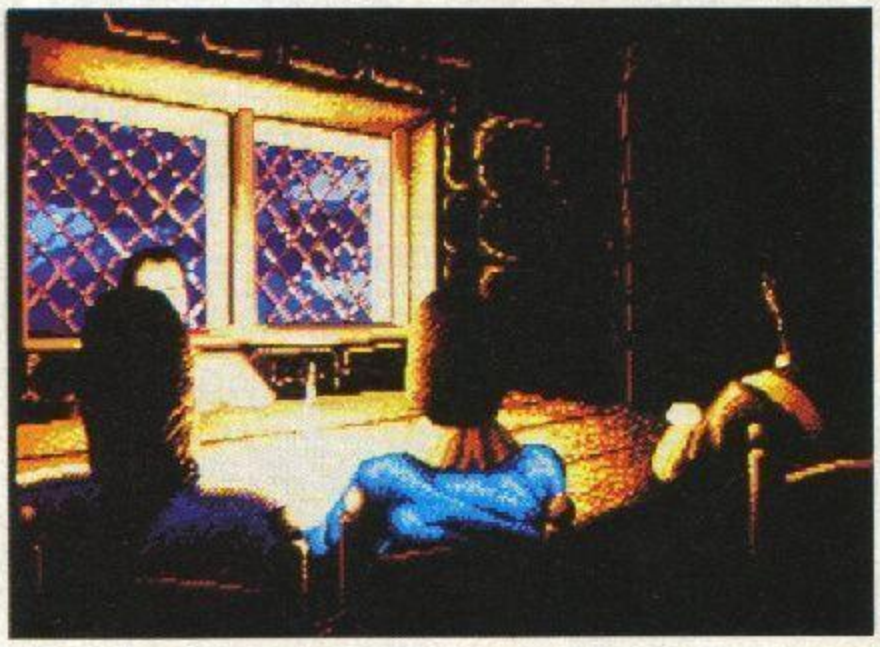
FLAG

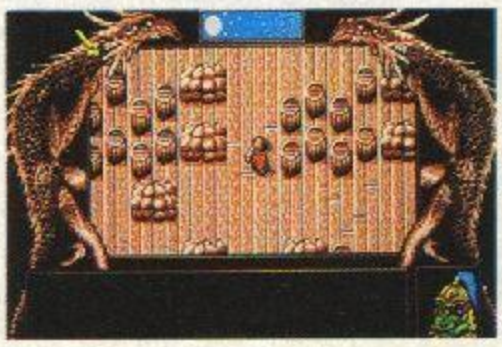
Nella buona tradizione dei giochi divini si pone invece *Flag*. Rispetto agli altri titoli del genere, però in *Flag* abbiamo un'inquadratura molto più ravvicinata del paesaggio (sempre isometrico) e della fauna umana e non che scorrazza per il campo di gioco. Inutile dire che ancora una volta siete a capo di un popolo in combutta con un altro e che dovete effettuare le migliori scelte strategiche e di sopravvivenza onde catturare la bandiera avversaria. Un esempio delle iniziative strategiche di *Flag*: se bloccate il ponte che sormonta il fiume del vostro villaggio i nemici saranno costretti ad attraversarlo, perdendo per trenta secondi buona parte dell'energia. In *Flag* avrete a disposizione gente capace di costruire, sabotare, fare la guardia e, ovviamente, combattere alla morte con il nemico. E le interferenze divine? Beh, più che altro si tratta di incantesimi, alcuni dei quali diffondono malattie infettive o rendono invisibili i propri uomini.

GREMLIN®

DAEMONSGATE I° - DOROVAN'S KEY

Sul fronte RPG abbiamo invece *Daemonsgate*, che secondo quanto assicura la Gremlin avrà una delle mappe più estese apparse in un gioco di ruolo. Tra magie, incantesimi e combattimenti la caratteristica più innovativa sembra riguardare i dialoghi: ogni parola detta da un interlocutore può essere memorizzata per poi essere usata nella composizione di una futura domanda. Bello, eh? Per il resto è prossima l'uscita di: un disco scenario per *Utopia*, il bellissimo gioco bellico-urbanistico con soggetto fantascientifico; *Zool*, arcade adventure in cui impersonerete un ninja demenziale che deve picchiare tutto quello che incontra; un gioco che riporterà nel titolo il nome nientepopodimeno che di Nigel Mansell e, finalmente, *Lotus III*. Purtroppo per ora non se ne può sapere di più ma visti i trascorsi automobilistici della Gremlin...





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

PARASOL STARS

OCEAN

Parasol Stars è una conversione arcade abbastanza insolita: l'originale non è mai apparso in sala giochi, ma solo su una piccola ma potente console giapponese chiamata PC Engine. Il gioco è stato programmato direttamente da alcuni "interni" della Ocean e, da quanto abbiamo potuto vedere, la conversione è pressoché perfetta! Nel gioco Bub e Bob (ora Bubby e Bobby) sono armati di un ombrello magico capace di raccogliere gli avversari e trattenerli sulla punta facendoli girare. Insolito, ma efficace: girando, i cattivi rimangono storditi ed è possibile ammassarne a decine prima di colpirli nel sonno con un ulteriore avversario rotante o con delle bolle speciali che possono contenere acqua, fuoco, fulmini o stelle. Ovviamente ci sono i soliti power-up e gadgettistica varia, non ultimo un oggetto specialissimo che fa apparire tre quadri supplementari ispirati ai due precedenti capitoli della serie (*Bubble Bobble* e *Rainbow Islands*). Da quello che abbiamo visto, dicevamo, tutti i particolari sono stati fedelmente riportati: lo scroll parallattico c'è ancora, i quadri ci sono tutti e la giocabilità è la stessa: finalmente, un grande platform senza difetti!

VERSIONI	DATA
AMIGA	APRILE
ST	PRESTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Via Carlo Alberto, 39/a - 10123 Torino
Telefono e Fax : 011/812.7567

Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

MEGA DRIVE Lit. 265.000

A 688 Attack	JOHN Madden	Turrican
M 1 Tank	Ka Ge Ki	Valis 3
Aeroblaster	Last Battle	Veritex
Afterburner	King's of Bounty	Whip Rush
Aleste	Leynos	Word Cup Soccer
Alex Kidd	Magical Hat	Wrestle War
Alien Storm	Marvel Land	X D R
Altered Beast	Mercs	Zero Wings
Arcus Odissey	MickyMouse	Zoom
ArrowFlash	Moon Walker	Turbo Out Run
Bare Knuckle	New Zealand Story	Magic Master
Battle Squadron	OnSlaught	Street Karate
Batman	Outrun	Power Karate
Bimini Run	Phantasy Star 2	D - Axe
Bonanza Bros	Phantasy 3	Golden Axe 2
Budokan	P G A Tour Golf	Toki
Centurion	Rambo 3	Donald Duck
Crack Down	Rastan Saga	California Games
Curse	Ring Side Angel	F 22 Interceptor
Darius 2	Road Rash	Robocod
Dick Tracy	Saint Sword	Dark Castle
Dinoland	Shining in Darkness	Ninja Burai
DJ Boy	Sonic	LRunark
Dynamite Duke	Space Harrier 2	Undead Line
E A Ice Hokey	Spiderman	Beast Warriors
Elemental Master	Star Control	Rolling Tunder 2
El Viento	Star Cruiser	Fighting Master
Faery Tale	Street Of Rage	Talheiki
Fantasia	Street Smart	Wani Wani World
Flicky	Strider	Tecmo World Soccer
Gain Ground	Super Airwolf	F I GP
Ghost Busters	Super Hang On	Dahna
Gouls n'ghost	Super Monaco	Task Force Harrier
Golden Axe	Thunderforce 2	F 1 Circus
Insector X	Thunderforce 3	Double Dragon 2
Jewel Master	Taztujin	Cal. 50
Joe Montana	Tiger Heli	**SD Valis IV**
Ring Of Power	**YS III**	**Buck Roger**
John Madden 92	**Fantasy Zone**	**Master Of Weapon**
Desert Strike	**Steel Empire**	**Crude Busters**
Road Blaster	**Pit Fighter**	**Wing Commander**
Terminator	**Kid Chameleon**	**Exile**
Twinkle Tale	**Task Force Harrier**	**Alisia Dragon**
Turbo Outrun	**Battle Mania**	**Slime World**
Storm Lord	**Thunder Pro Wrestling**	
Bad Omen	**Nakajima Satoru F1 Hero**	

Offerta speciale Sonic Lit. 69.000

A partire da lire 49.000

SUPER FAMICOM Lit. 460.000

Actraiser	Populous	Castle Vania
Agusta	S D Gundam	Siper Cup Soccer
Big Run	Sim City	Nosferatus
Bombu Zal	Super Gouls n'ghosts	Master Of Monster
Darius Twin	Super R Type	Musha
Dodge Ball	Super Stadium	Zelda
Final Fight	Super Tennis	Joe & Mac
Gradius	Ultraman	Super Aleste
Hole in One Golf	Ultra Baseball	S. Formation Soccer
Hyper Zone	U N Squadron	Super Pinball
Jerry Boy	Y's 3	Super Fire Wrestling
Little Ninja	Super Mario World 4	Lemmings
Pro Baseball	F 0	Thunder Spirits
Pro Soccer	Raiden Trad	F 1 Exhaust
Final Fantasy II	**Soul Blader**	**Super Offroad**
Lagoon	**Adventure Island**	**Chess Master**
John Madden	**Home Alone**	**Capitan America**
Rocketer	**Wrestlemania**	**Family Addams**
Supercontra	**Birdie Rush**	**GPX Cyber Formula**
Xardion	**Super Valls**	**F1 Granprix**
Hook	**Boxing World Champion**	
Stryke Gunner	**Final Fight Guy**	**Super Cup Soccer**
Hat Trick Hero	**Top Racer**	**Last Fighter Twin**
Golden Fighter	**Bulls vs Lakers**	**Smart Ball**
Pit Fighter	**Zelda III europ. vers.**	

Adattatore U.S.A.-Japan £ 39.000

A partire da lire 90.000

MS-DOS

Falcon 3.0	Eye of Beolder II	Star Trek 25 th
Cruise for a Corps	Shuttle	Dylan Dog
Monkey Island II	King Quest V (ita.)	Realm
Danger Zone	Sim Ant	Rocketer
Strike Commander	Civilization	

GEOWORKS ENSEMBLER 1.2

Disponibilità immediata di oltre 300 titoli

GAME BOY

Sympson	Base Wars	Nascar
Turtles 2	Battle Toads	Mega Man II
Ultraman	Goemon	Adventure Iland
Asteroid	Kid Icarus	Marble Madnees
Boulder Dash	Tyni Toon	Robocop II
Terminator II	Metroid II	Blaster Master
Home Halone	Beetle Juice	Faceball 2000
Kick Off	Final Fantasy II	

NEO GEO

Baseball Star	Riding Hero	Ghost Pilot
Bowling League	Joy Joy Kid	King Of The Monster
Ciberlip	Super Spy	Sangoku
Magician Lord	Top Player Golf	Legend Of Tom Joe
Majong Fever	Alpha Mission 2	Ragui
Nam 1975	Blue Jorney	Ninja Master
Ninja Combat	Burning Force	**Fatal Fury**
Football Frenzy	**Trash Rally**	**Soccer Brawl**
Robo Army	**Eight Men**	

A partire da lire 250.000

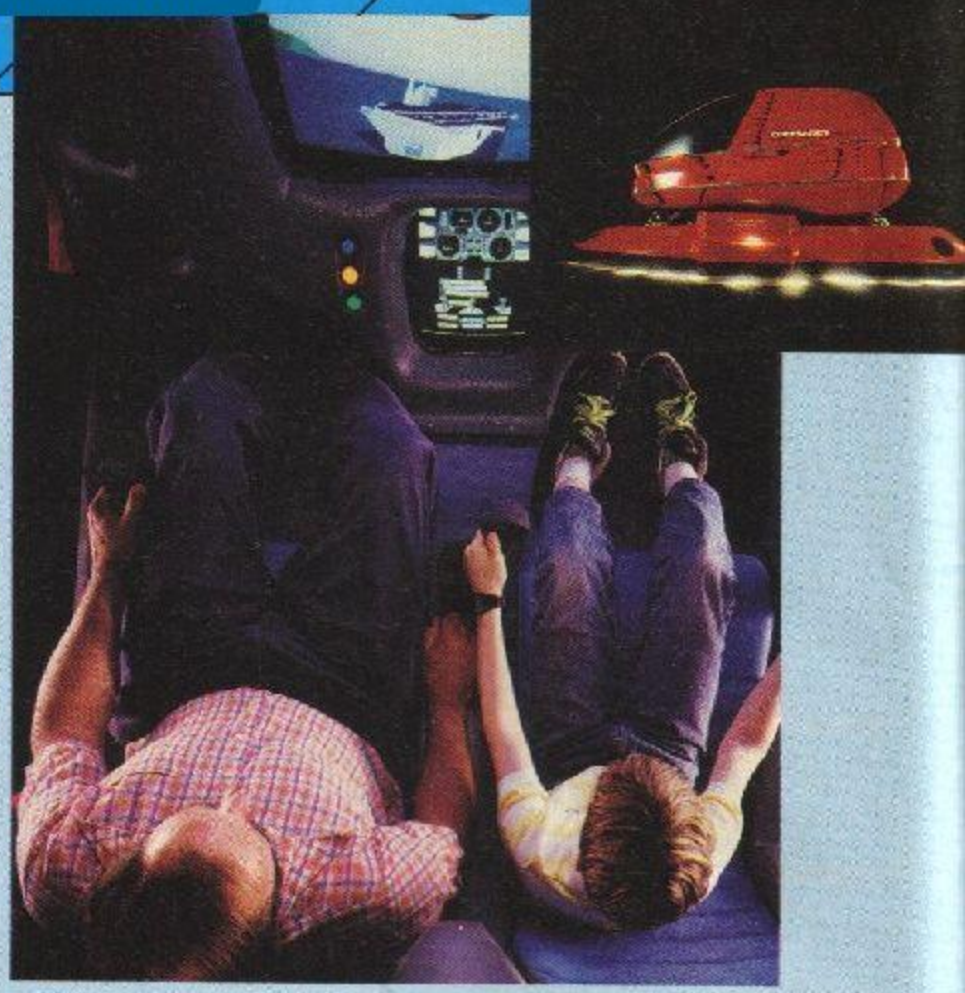
SUPER NINTENDO + SUPER MARIO WORLD £ 395.000 (fino esaurimento scorte)

QUACK SHOOT PER MEGA DRIVE £ 59.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW



COMMANDER

REDIFFUSION/LUCASFILM

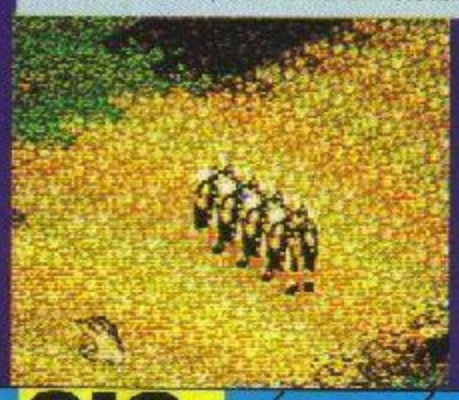
Cosa ci fa la preview di un coin-op fra queste pagine? Beh, il fatto è che queste foto erano troppo interessanti per essere rimandate al prossimo numero, e non c'era proprio altro spazio libero. Il nostro perseguitante corrispondente estero Derek dela Fuente ha scoperto questa unità chiamata Commander fra i simulatori di volo professionali prodotti dalla Rediffusion, che lo ha realizzato insieme alla Lucasfilm. Il sistema alloggia due persone, che si godono sui due schermi interni (ce n'è anche uno esterno per il pubblico) un'azione ultrarealistica controllata dai due joystick a disposizione nella cabina chiusa ermeticamente per far risaltare il sonoro da CD. L'aspetto affascinante, però, è il movimento idraulico - e a volte piuttosto violento - della cabina, che "frulla" i piloti per benino. Il Commander e i suoi primi tre giochi (jet, sottomarino & carro armato) arriveranno nelle sale giochi entro un anno - tenetevi pronti!

VERSIONE	DATA
COIN-OP	ENTRO IL '93

SHADOWLANDS

DOMARK

In un'epoca in cui *Dungeon Master*, *Captive* e *Eye of the Beholder* hanno rivoluzionato il mondo degli RPG, sembra un po' strano che qualcuno provi una nuova formula per questo genere. La Domark però lo ha fatto con il suo ultimo titolo, *Shadowlands*, che usa un sistema grafico in 3D isometrico al posto del "classico" 3D in prospettiva. Questo titolo prende idee da altri giochi del genere, ma aggiunge nuovi particolari e possibilità, nonché un sistema di controllo davvero geniale. In sintesi, controllate i soliti quattro tizi (guerriero, mago, prete ecc...), ognuno con le sue abilità e così via. Queste abilità ovviamente possono migliorare con il tempo e l'esperienza, ma la vera innovazione è quella che in un certo senso dà il nome al gioco. Nei sotterranei e nei luoghi al chiuso in genere viene usato un nuovo sistema di illuminazione: le torce hanno un "raggio d'azione" limitato, perciò vi portate appresso la luce che influenza tra l'altro il comportamento dei mostri e persino alcune trappole! Vi sapremo dire tutto appena avremo qualcosa di più tra le mani, ma se dovesse uscire prima di una nostra recensione vi consigliamo comunque l'acquisto - sempre che vi piacciano i giochi belli!

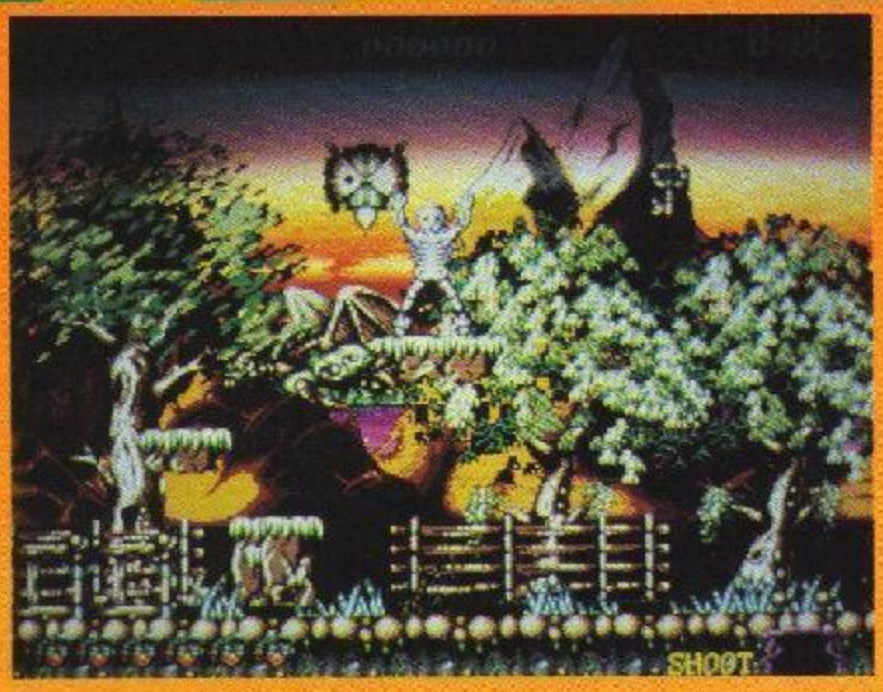


VERSIONE	DATA
AMIGA ST	MARZO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

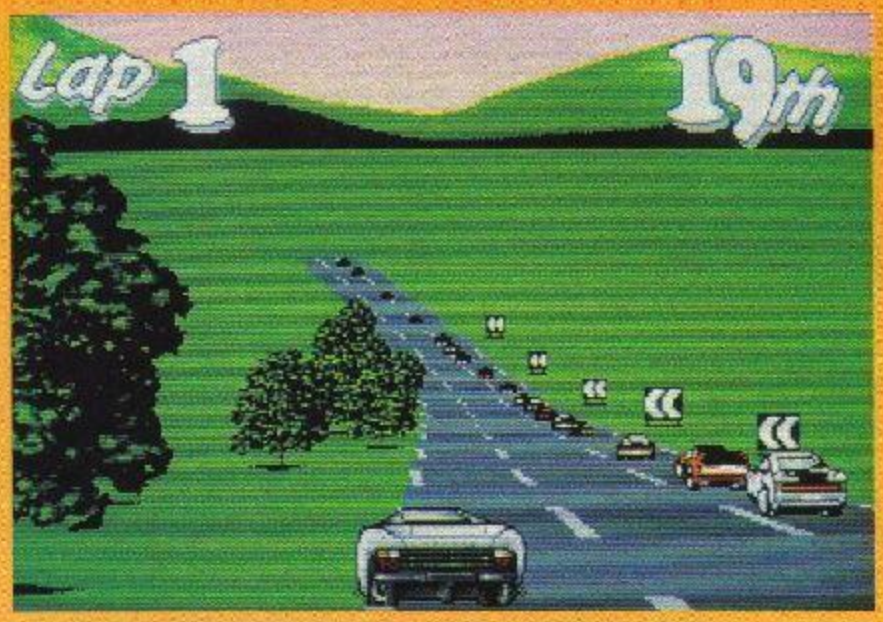


JIM POWER IN MUTANT PLANET

LORICIEL

Cinque livelli: due di shoot 'em up e tre di picchiaduro. Cinquanta quadri al secondo. Oltre 200 colori su schermo. Tre livelli a tre strati e due a dodici livelli parallattici. Dodici musiche di Chris Huelsbeck. Otto armi diverse e una smart bomb. Cos'è, *Shadow of the Beast 3*? Nient'affatto: stiamo parlando di *Jim Power in Mutant Planet*, l'ultima fatica della software house francese Loriciel. Di fronte a simili caratteristiche tecniche, la trama - peraltro banalissima - passa in secondo piano: questo gioco è destinato a far concorrenza a classici del calibro di *Beast* e *Turrican*! Fra l'altro i programmatori si devono essere ispirati non poco al capolavoro Rainbow Arts: l'animazione del protagonista del titolo teutonico è pressochè identica a quella di Jim e; guarda caso; Hulsbeck era l'autore delle colonne sonore di *Turrican*. Le premesse sono ottime: resta solo da aspettare...

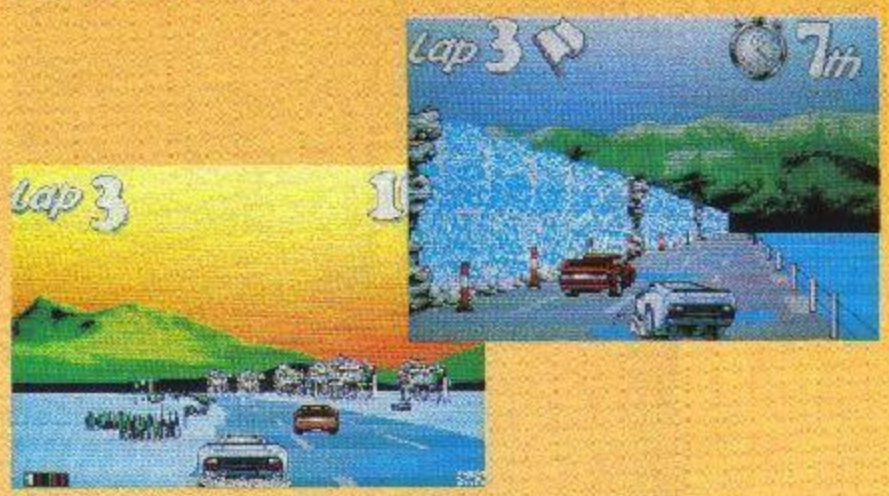
VERSIONE	DATA
AMIGA	APRILE
ST	APRILE
AMSTRAD	APRILE



JAGUAR XJ 220

CORE

Attenzione: incredibile, straordinario!!! Il prossimo titolo della Core non sarà un platform game! Pazzesco: la software house britannica autrice di alcuni fra i migliori platform della storia ha deciso di fare concorrenza alla Gremlin e produrre un arcade automobilistico mooolto simile a *Lotus 2*. Per essere sicura di vendere la Core ha persino acquistato i diritti della Jaguar XJ 220, un bolide da oltre 330 Km/h che ha la peculiarità di essere una delle auto più care del mondo. Dopo aver visto una preview del sopracitato gioco la redazione di C+VG s'è schierata in due fazioni: da una parte chi esaltava la bellezza delle routine e la velocità di gioco e dall'altra chi rimarcava la mediocrità della grafica e la poca originalità di *XJ220*. Solo una cosa è certa: trenta livelli non sono pochi, e se la grafica verrà migliorata...



VERSIONE	DATA
AMIGA	MAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

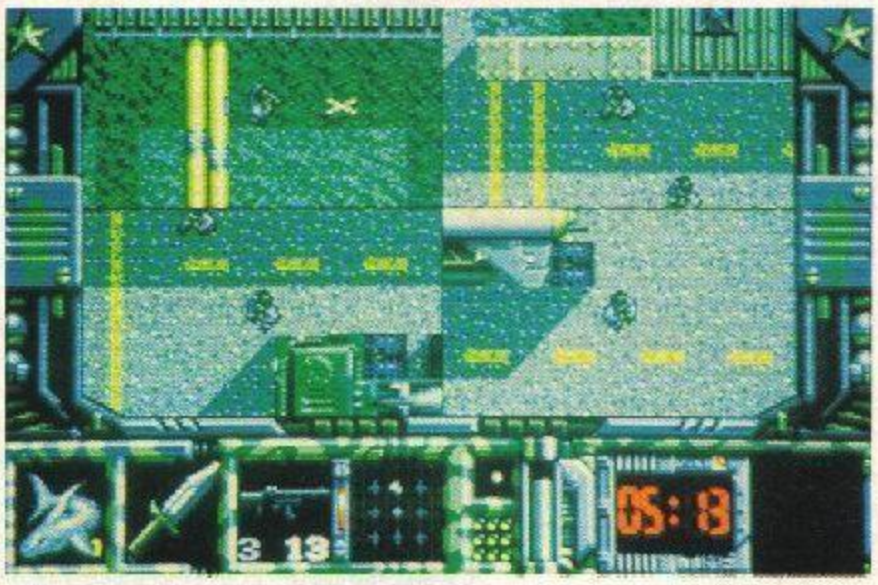
PREVIEW

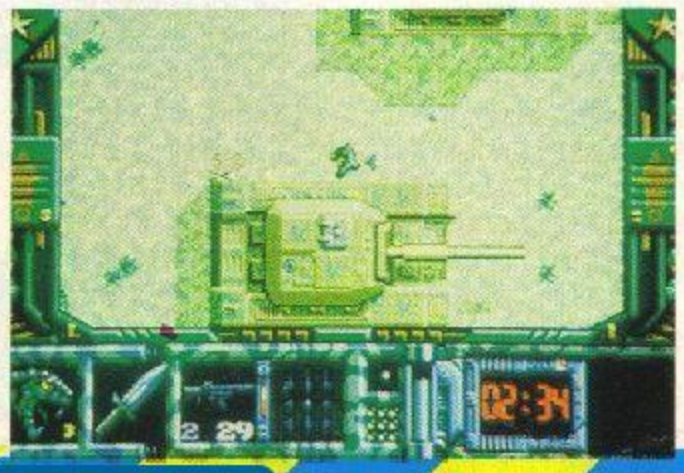
MICROPROSE
ENTERTAINMENT SOFTWARE

SPECIAL FORCES

La software house americana per eccellenza, nonostante il successo ottenuto con *Formula 1 Grand Prix* e con *Civilization* degli ormai mitici Geoff Crammond e Sid Meier, non s'è certo adagiata sugli allori. Anzi, ha in serbo per il futuro un discreto numero di novità, a cominciare da *Special Forces*.

Questo titolo, che dovrebbe essere già disponibile per Amiga e ST nel momento in cui leggerete queste righe, è il classico mix fra gioco strategico-militare e arcade sparatutto "alla *Commando*". Scopo del gioco è quello di fare la pelle a un certo numero di gruppi terroristici e mafiosi spacciatori di droga al comando di un gruppuscolo di quattro soldati specializzati in missioni suicide. Da quello che abbiamo potuto vedere, *Special Forces* non è proprio un titolo sui soliti livelli Microprose: il fatto è che non è nemmeno il classico gioco Microprose, visto che non simula un bel niente. Carina l'introduzione, ma il resto...





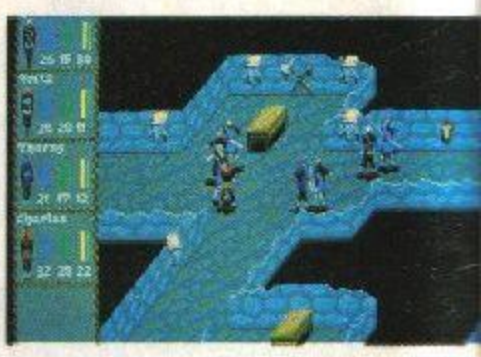
B-17 & A.T.A.C.

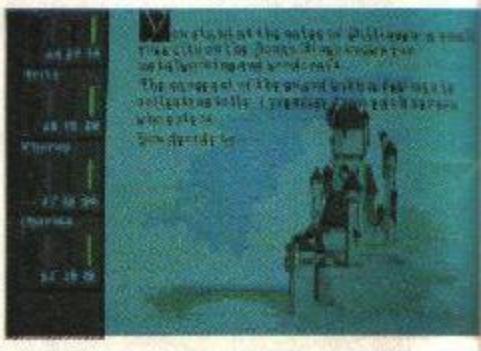
Molto più interessanti i due aerosimulatori vettoriali, *B17 Flying Fortress* e *ATAC*, che però dovrebbero vedere la luce fra parecchio tempo. B17 - disponibile quest'estate per Amiga, ST & PC - vi mette al comando dell'omonimo bombardiere nello scenario terrificante di un'Europa devastata dalla Seconda Guerra Mondiale. Con la possibilità di scegliere il proprio equipaggio e il look del proprio aereo, *B17 Flying Fortress* si propone come gioco ideale per i fanatici delle simulazioni storiche.

Di *ATAC (Advanced Tactical Air Command)* al momento si sa ben poco: disponibile per tutti i sedici bit a settembre - forse - *ATAC* è l'ultima fatica del contestatissimo team della Argonaut Software, responsabile dell'ancora dibattuto *Birds of Prey*. Come in *Special Forces* i nemici sono i malefici baroni della droga colombiani: questa volta però per farli fuori avrete a disposizione 250 agenti segreti, quattro cacciabombardieri F-23 e due elicotteri. Più di così... Come accennato in precednza, il progetto è ancora in alto mare: abbiamo però avuto occasione di bearci della grafica mascolla e dell'introduzione alquanto cinematografica. Se i poligoni saranno abbastanza veloci - a differenza di *Birds of Prey* - avremo fra le mani un titolo vincente.

DARKLANDS

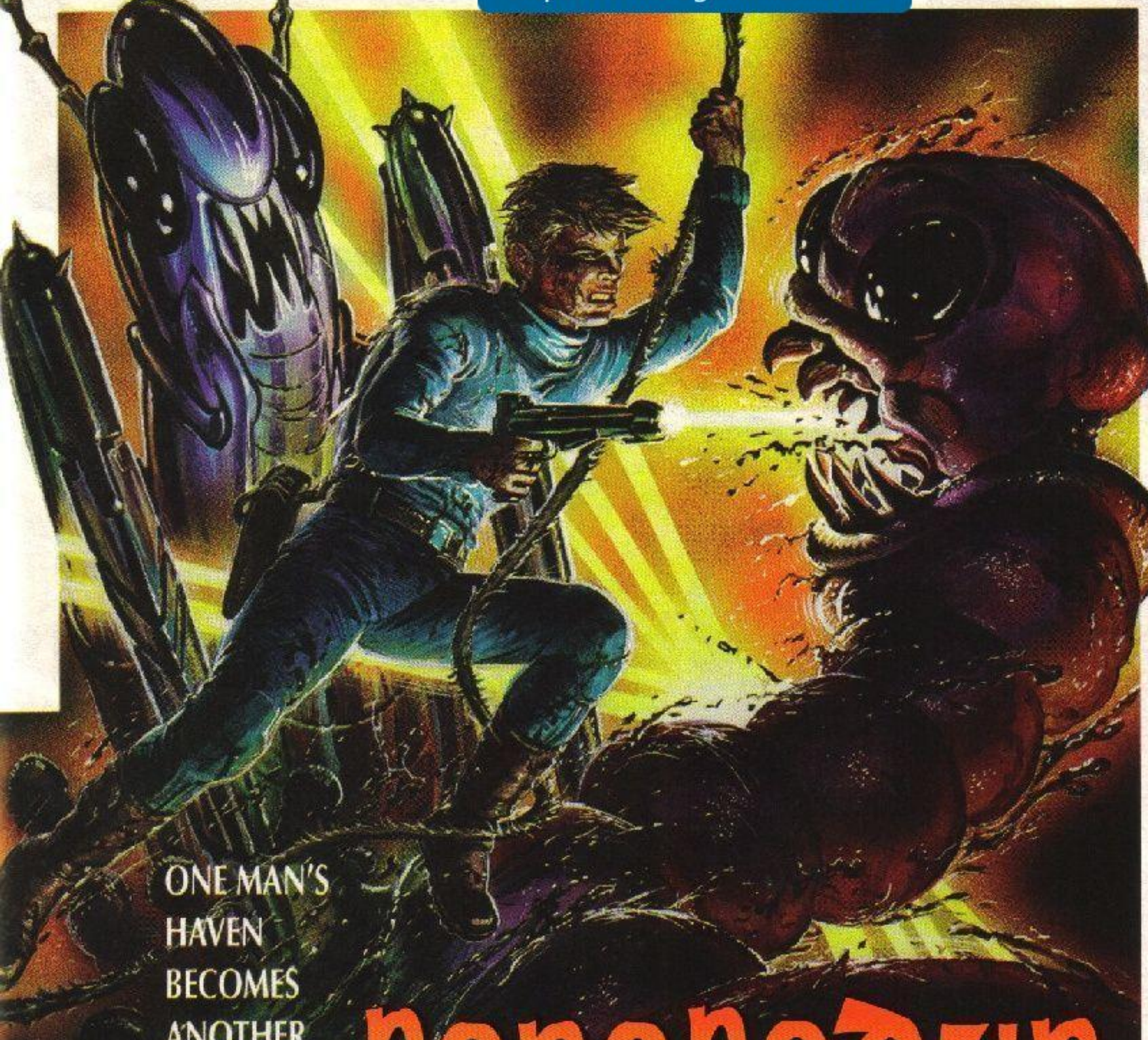
Per concludere questa carrellata sui futuri titoli Microprose ecco *Darklands*, RPG fantasy interamente ambientato nella Germania mediovale del quindicesimo secolo e disponibile - purtroppo - solo per PC in quel di Aprile - Maggio. Scopo del gioco è quello di conquistare fama e immortalità, ma il periodo storico - riprodotto alla perfezione - che vede tre Papi in carica contemporaneamente, il clero corrotto e briganti ovunque non agevola certo questo compito. Se però vi sentite in grado di guidare quattro temerari scelti fra nobili, guerrieri, monaci, ladri e compagnia bella alla conquista di un posto al sole, questo è il gioco che fa per voi.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ONE MAN'S HAVEN BECOMES ANOTHER MAN'S HELL...

BOROBODUR planet of doom

By Softeyes

THALAMUS

EUROPE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

UCCIDI PER NON ESSERE UCCISO!
Quando l'Agente Speciale Johnson venne mandato sul lontano Borobodour - conosciuto come il Pianeta Maledetto - per eliminare il fuggitivo scienziato pazzo Dr. Ragnova, non si aspettava un eventuale atterraggio di emergenza.
E nemmeno si aspettava un interminabile inferno vivente!
Riuscirà a sopravvivere ai mostruosi abitanti delle cupole? Riuscirà a superare le intricate strade che lo condurranno ad affrontare il Male Estremo?
Solo riflessi pronti ed un freddo istinto omicida lo salveranno da Borobodour...

SOLO PER IL TUO AMIGA

'Divertente, vasto, sprite colorati e accurati fondali, scrolling parallattico inappuntabile e suggestive musiche per ogni livello. Cosa pretendere di più?'

Don't miss out on extra action!
Join the THALAMUS Fan Club now!
Ring or write for details of what's in store:
Thalamus Europe, 1 Saturn House,
Calleva Park, Aldermaston,
Berks RG7 4QW
Tel: 0734 817261!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

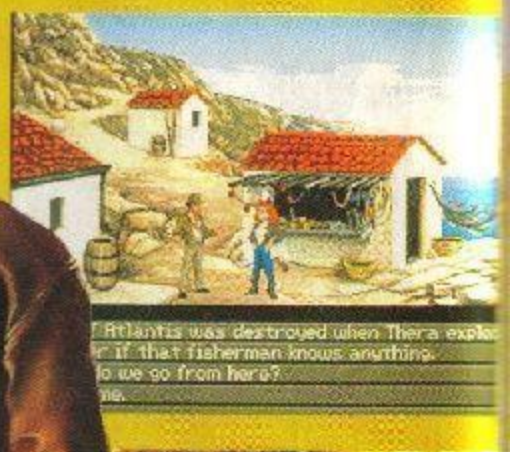
http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

INDIA

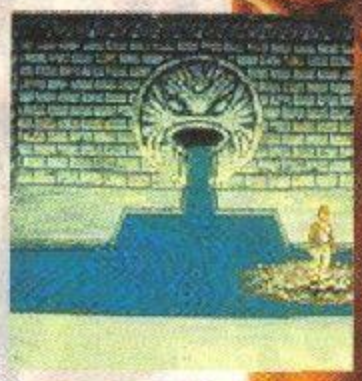
FATE

Fra i grandi eroi cinematografici di tutti i tempi, Indiana Jones è sicuramente uno dei più simpatici - nonché uno dei più convertiti in videogioco. Dopo tre incarnazioni sotto forma di gioco d'azione e una nei panni di un adventure, le gesta di Indy stanno per tornare sui nostri monitor con due nuovi videogames per tutti i formati. In questa preview più unica che rara nella storia di CVG trovate tutto quel che c'è da sapere riguardo i giochi, che verranno recensiti nella loro forma completa sui prossimi numeri!



L'ADVENTURE!

Se fate parte dei milioni di fan di Indiana Jones che hanno seriamente preso in considerazione l'idea di suicidarsi quando hanno scoperto che Harrison Ford non ha più intenzione di interpretare il mitico archeologo, rimettete al suo posto il revolver che volevate usare e rilassatevi. La Lucasfilm ha infatti realizzato un gioco sullo stile di *Monkey Island 2* ispirato a ciò che nessun uomo ha mai visto prima... la sceneggiatura di *Indiana Jones IV - La Sorte di Atlantide*! Come avrete probabilmente intuito dal titolo, questa volta Indy dovrà trovare nientemeno che il leggendario continente sommerso, che tuttavia è anche la meta degli immancabili, angoscianti & cattivissimi nazisti del Terzo Reich! Il programma utilizza l'ormai noto sistema di menu a icone tipico delle avventure Lucasfilm, e per affrontare il solito zio Adolf vi basterà usare un mouse - e i poteri psichici della nuova compagna di Indy, Sophia Hapgood!



Parlare con Sophia è facile se vi chiamate Indy...

COMINCIO' TUTTO COSI'

La nuova avventura di Indy si apre in maniera simile a quella del terzo film della serie: un misterioso e inquietante figuro (in realtà un gerarca nazista) chiede al nostro eroe informazioni su un enigmatico oggetto... e il Dr. Jones vi scopre le prove dell'esistenza di Atlantide! Da qui in poi comincia una drammatica caccia al tesoro, e tutto dipende da voi!

▲ Uno dei labirinti di Atlantide!

iMUSE E LA SORTE DELLA MUSICA

Indiana Jones and the Fate of Atlantis impiega il nuovo, incredibile sistema audio della Lucasfilm battezzato *iMUSE*, che è stato sentito la prima volta in *Monkey Island 2*. Il sistema analizza dove si trovi l'eroe e cosa stiano facendo i vari personaggi, quindi arrangia automaticamente la colonna sonora per adeguarla alla situazione. Il bello sta nel fatto che tutti i passaggi sono graduali, proprio come con una vera orchestra. Se avete una buona scheda audio, cominciate pure a sbavare...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NA JONES
d the
of ATLANTIS

VIEW

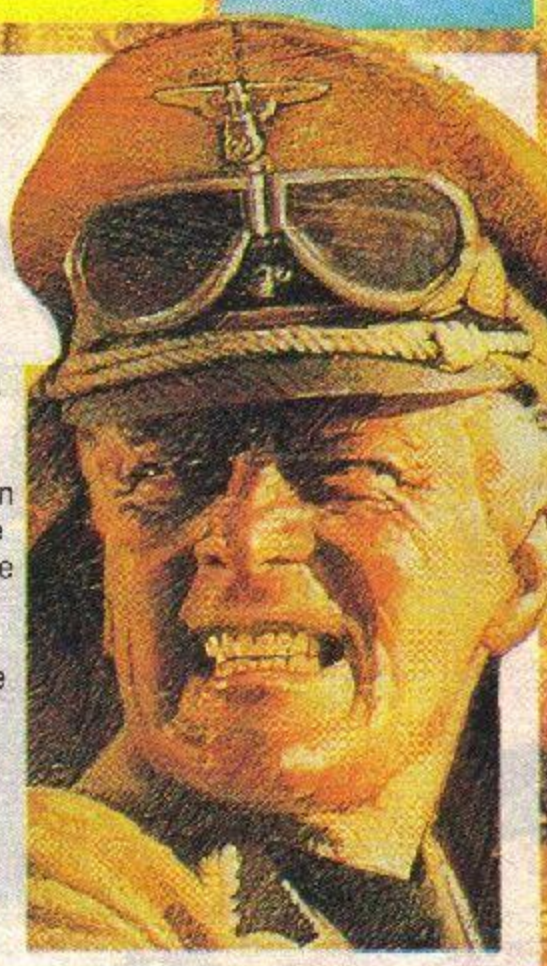
TRE GIOCHI IN UNO!

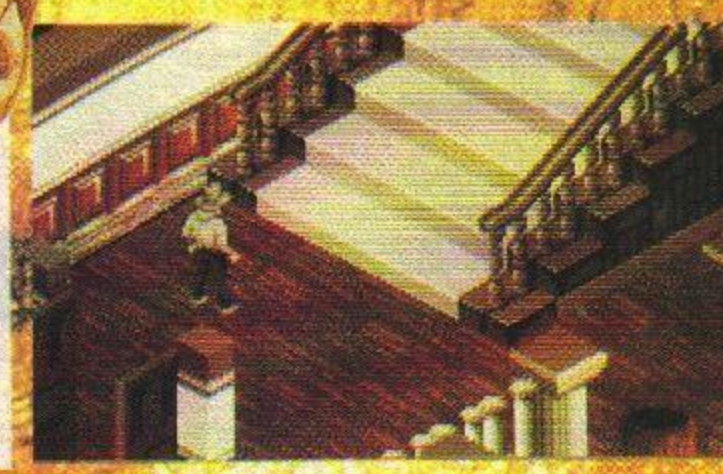
Come in *Mokey Island 2*, i programmatori hanno inserito varie modalità di gioco in *Indy IV*. La prima è quella solita della Lucasfilm, basata sull'utilizzo più o meno logico di oggetti. Il secondo modo è tutto basato sull'azione, e richede un utilizzo intensivo di pugni e frusta per aprirsi la strada. La terza opzione è impostata invece sui rapporti interpersonali, e sapere dialogare con i vari personaggi diventa essenziale.

▲ Un pesce appeso a un filo? A che serve?!?

IL GIOCO D'AZIONE!

Alla Lucasfilm hanno preparato due versioni del gioco, di cui una d'azione. L'impostazione del programma ricorda *Heimdall* o *Immortal* più che *Monkey Island*. La grafica è isometrica in 3D, e può essere visualizzata da vari punti di vista per "spiare" dietro agli ostacoli. Indy e la sua nuova ragazza, Sophia, devono trovare la città perduta di Atlantide, ma per raggiungerla devono girare tutto il mondo attraversando diverse nazioni in mano ai nazisti. Fra i luoghi da vedere ci sono un magnifico casinò a Montecarlo, una base navale piena di trappole, un claustrofobico sommergibile e - naturalmente - Atlantide. Si possono controllare sia Indy sia Sophia, ognuno con capacità specifiche: ovviamente Indy tira pugni e frustate, ma Sophia usa addirittura poteri ESP!





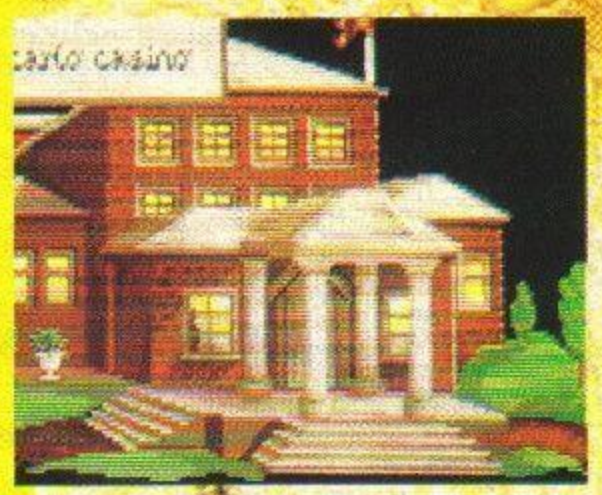
▲ Excalibur!!!

IL MISTERO DEI GIOIELLI MAGICI

L'eroina della storia, Miss Sophia Hapgood, possiede un gioiello fatto di uno strano materiale chiamato oricalco. Questa roba veniva usata dagli abitanti di Atlantide per dare energia alla loro città, ma con Sophia ha avuto l'effetto di donarle dei poteri psichici. Ottimo, se solo i nazisti non stessero dando la caccia al gioiello...

Per completare ogni sezione bisognerà fare attraversare il livello a entrambi i personaggi. Con Indy è facile: gli ostacoli vengono superati con pugni e frusta. Sophia invece è un po' imbranata, e per salvarla bisognerà essere molto in gamba, soprattutto perché tutte le truppe del Terzo Reich cercheranno di metterle le mani addosso!

▼ Attenzione a non rimanere al verde, Indy!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

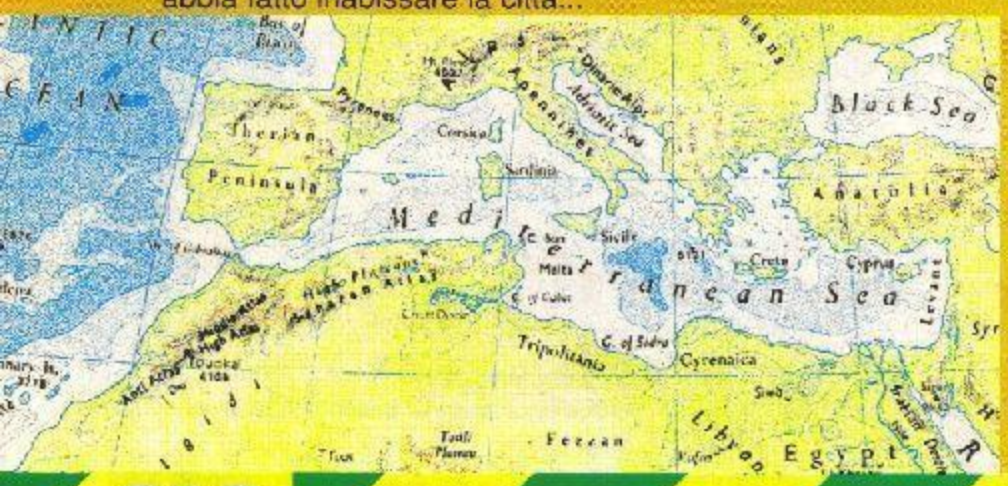
PREVIEW

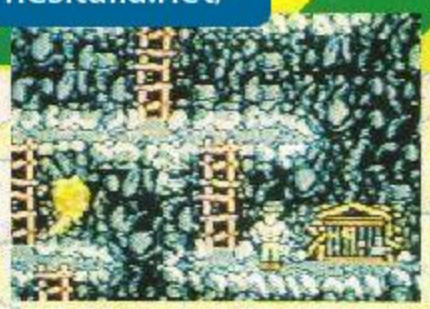
CAMBIATE INQUADRATURA!

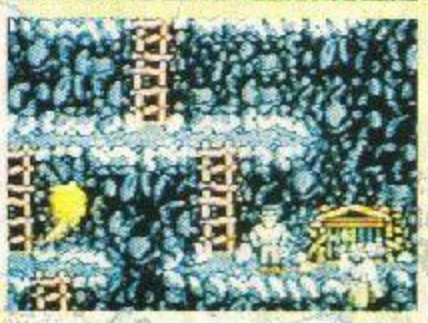
L'impostazione isometrica dell'azione può confondere un po' le idee, ma alla Lucasfilm hanno pensato bene di inserire un'opzione per cambiare il punto di vista. In questo modo si può guardare cosa si nasconda dietro agli elementi dello scenario, e trovare sia gli oggetti nascosti che i cubetti di cioccolata con cui Indy recupera le energie perdute!

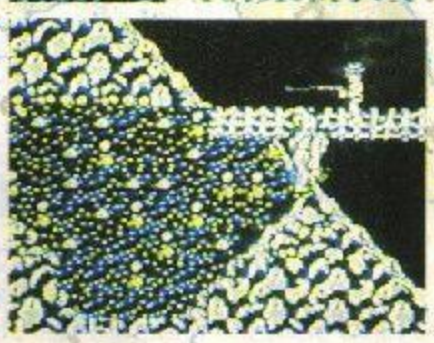
MA DOV'E' ATLANTIDE?

Nonostante innumerevoli studi più o meno affidabli, nessuno sa con certezza dove si trovasse Atlantide. Chi crede nella sua esistenza, tuttavia, pensa che sorgesse a nord dell'Africa, da qualche parte nel Mediterraneo. Il grande filosofo greco Platone ne scrisse a lungo nelle sue opere, e a sentir lui la civiltà atlantidea possedeva una tecnologia evolutissima e - forse - il segreto dell'immortalità. Peccato solo che un'eruzione vulcanica abbia fatto inabissare la città...









ARCHEOLOGIA VIDEOGIOCHISTICA

In passato sono stati prodotti parecchi giochi di Indiana Jones, a partire dal vecchissimo *The Lost Kingdom* per C64. Dal primo film venne tratta la prima avventura dinamica della storia, addirittura in formato Atari VCS, mentre *Il Tempio Maledetto* divenne un coin-op, subito convertito per tutti gli home computer. Del terzo film uscì sia un adventure che un gioco d'azione, anch'esso convertito globalmente!

VI INTERESSA IL MEGA CD?

Da una serie di notizie riguardanti accordi vari, contratti & studi tecnologici, è abbastanza sensato pensare che i prossimi giochi della Lucasfilm potranno essere convertiti anche in formato Mega CD, con alcune retrospettive per i giochi più famosi come *Monkey Island 1* e *2*. Resta, come tutti sappiamo, un problema: l'hardware del Mega CD non è tanto esaltante come si era pensato all'inizio, ma se i giochi ci saranno, sarà comunque mooolto interessante...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

VIA MONTEGANI, 11
20141 MILANO

TEL. 02/8464960 r.a.
FAX 02/89502102

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 500-2000
MONKEY ISLAND 2
FASCINATION
CLICK CLACK
BABY JO
AMOS
DOUBLE DRAGON III
PAPERBOY 2
WWF WRESTLING
GRAND PRIX MICROPROSE

SEGA MEGA DRIVE
RAMBO III
FANTASIA
SPIDERMAN
BONANZA BROTHERS
DARK CASTLE
SONIC
ALIEN STORM
HARD DRIVING
GENTLEMAN
STRIDER
MOON WALKER
POPULOUS

IBM E COMPATIBILI
WING COMMANDER 2
CONQUEST OF THE LONGBOW
CODS
PAPERBOY 2
GAZZA 2
WWF
TURTLES II
IL PADRINO
THE SIMPSON
PIT FIGHTERS
KING QUEST V

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 500 VERS. 2.0	£. 690.000
AMIGA 500, 1084 SPI COL.	£. 1.140.000
AMIGA 2000 NUOVO	£. 1.150.000
AMIGA 2000 1084SPI COL.	£. 1.600.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£. 1.090.000
AMIGA 3000 PER CONFIGURAZIONE TEL.	
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£. 140.000
DRIVE INTERNO A2000	£. 139.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£. 245.000
STAMPANTE 1270 GETT.INCH. COMMODORE	£. 330.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£. 480.000
MONITOR COLORE 1084-SP1	£. 470.000

ESPANSIONE 512KB PER 500	**£. 59.000**
ESPANSIONE 1MB PER A500PL.	**£. 140.000**
ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	**£. 69.000**
ESPANSIONE 1,5MB PER A500	**£. 180.000**
ESPANSIONE 2/8 MB SUPRA	**£. 350.000**
ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	**£. 350.000**
VORTEX ATONCE PLUS VGA 80286 16BIT	£. 480.000
VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£. 420.000
ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£. 150.000
ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£. 170.000
MINIGENLOCK PER A500	£. 490.000

E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO
RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS

SETTORE PERSONAL IBM PS1 E COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD105MB, 1FD, VGA, MONITOR, TASTIERA AV.	£. 1.650.000
AT386/25 1MB, HD105MB, 1FD, VGA, MONITOR, TASTIERA AV.	£. 2.250.000
AT386/33 1MB, HD105MB, 1FD, VGA, MONITOR, TASTIERA AV.	£. 2.450.000
AT486/33 1MB, HD105MB, 1FD, VGA, MONITOR, TASTIERA AV.	£. 3.200.000

IN SEDE A MILANO, PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI
IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA DISPOSIZIONE.
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE
GRATIS TRAMITE TELEFONATA, FAX O POSTA.

SOUND BLASTER V2.0	£. 280.000
MODEM 2400 ESTERNO	£. 220.000
GENISCAN GS4500	£. 280.000
ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
TAVOLETTA GRAFICA 9x9	£. 280.000

SOFTWARE ORIGINALE
PER TUTTE LE ENIGENZE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

JACKSON JACKSON

NOME E COGNOME _____

INDIRIZZO _____

CITTA', CAP E PROVINCIA _____

PREFISSO E N. TELEFONICO _____

TIPO COMPUTER _____

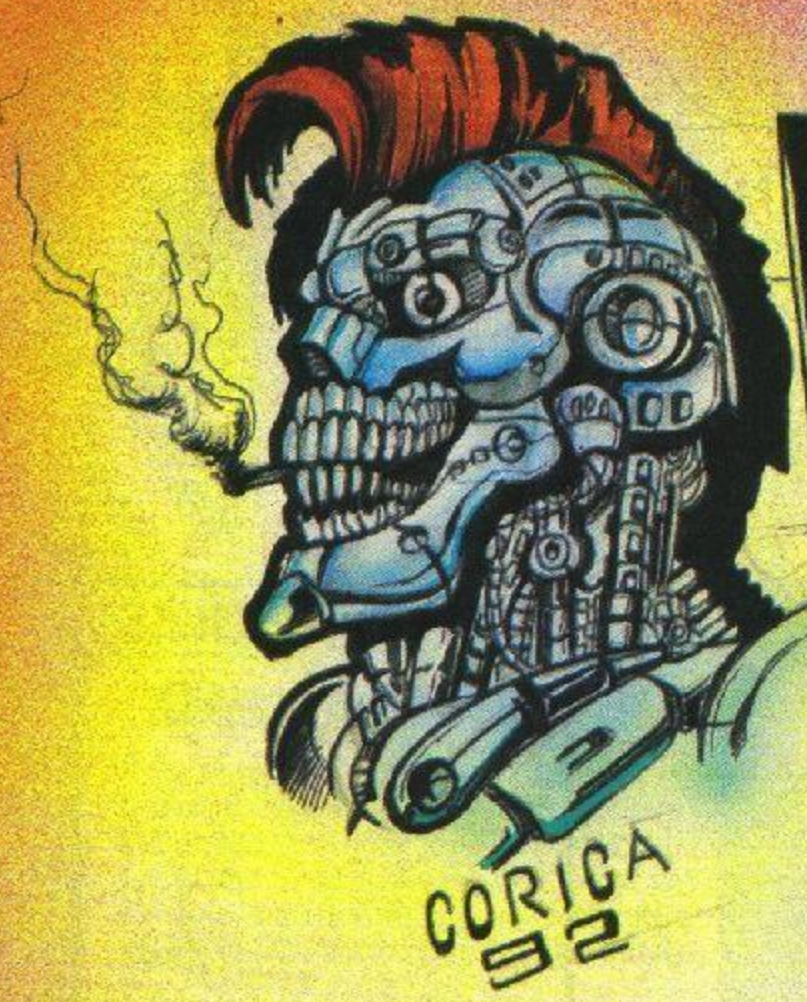
ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,00 LUNEDI' CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MAIL BAG

Siete incredibili. Dopo vari mesi in cui le lettere scarseggiavano, hanno ricominciato ad arrivare migliaia di lettere piene zeppe di complimenti, opinioni più o meno intelligenti e - soprattutto - moltissime domande. Tante domande, in effetti, da costringermi a preparare una Mailbag ultracompatta, in cui è stato tagliato tutto il tagliabile. Buon divertimento e... scrivete: l'indirizzo è sempre

C+VG Mailbag c/o Gruppo Editoriale Jackson, V. Pola 9 - 20124 Milano.

IL FUTURO DELLA SPECIE

Caro Fabio,

Questa è la seconda volta che ti scrivo, ma stavolta non ti porrò delle domande, no, stavolta ho deciso di scriverti a proposito del "Caro C+VG" di febbraio.

Se hai letto (e magari pubblicato) la mia prima lettera dovresti sapere che posseggo un Megadrive, un Super Famicom, un Amiga, un PC e un Gameboy: insomma, proprio come te ho una stanza piena di fili e interfacce varie, che a volte formano dei veri e propri nodi di Gordio. Sono completamente d'accordo con ciò che hai espresso: anche secondo me il futuro dei videogiochi sarà dominato dalle console e dai PC.

Nella mia classe (la mitica terza programmatori dell'ITC Francesco Carrara), ad esempio, il PC ce l'hanno quasi tutti, e l'Amiga solo io; e tu dirai "Bella forza, in una classe come la tua il PC lo usano per studiare!". E invece no, anzi quando discutiamo di computer al 99% andiamo a cadere sull'undicesimo livello di *Lemmings*, su come passare degli spuntoni in *Prince of Persia* o come uscire dalle catacombe veneziane in *Indy 3*.

La verità è che mentre in passato giochi decenti per PC non ce n'erano, adesso cominciano a uscire giochi che mai uno si sarebbe aspettato. Personalmente sono rimasto di sasso quando ho visto *Golden Axe sul PC*: certo non è paragonabile con quello dell'Amiga e tantomeno con l'originale da sala, ma viste le scarse potenzialità del PC per quanto riguarda i giochi d'azione è una vera bomba. Per quanto riguarda le console non vorrei sprecare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

parole che non siano già state dette: sono semplicemente le macchine del futuro e per quanto mi riguarda hanno già soppiantato l'Amiga (da quando ho il MD e il SF non ho più comprato un gioco per Amiga).

Con le console inoltre il mondo dei videogiochi ha assunto anche economicamente quel ruolo di grande importanza che gli compete: ormai non si combattono più due o tre piccole case di software a livello quasi familiare, ma colossi come Sega e Nintendo. Inutile sottolineare che questa sempre crescente importanza e rilevanza che i videogiochi hanno specie in Giappone e in USA: unicamente frutto del mercato delle console, visto che quello dei computer è veramente troppo poco redditizio.

La verità è che dalla vendita dei giochi per computer si guadagna il 60% di ciò che si dovrebbe guadagnare a causa della benemerita pirateria, perciò è logico che case più furbe come la Electronic Arts abbiano cominciato a produrre più cartucce che dischi. Inoltre dato che le cartucce costano piuttosto care e che produrre giochi brutti significa perdere soldi su soldi, la qualità dei giochi su console migliora sempre più, e la concorrenza fa sì che vengano immessi sul mercato giochi sempre migliori. Insomma, chi ci guadagna in fondo siamo proprio noi consumatori finali che possiamo contare su macchine di qualità sempre più elevata.

Non sono d'accordo sul fatto che dalla battaglia fra SF e MD uscirà un solo vincitore: sono macchine piuttosto diverse e se il prezzo del Super Famicom non diminuirà penso che avranno due mercati ben distinti ancora per molto tempo, anche se fino a quando la Nintendo non avrà lanciato il CD per Super Famicom fare una previsione corretta è pressoché impossibile.

Quindi viva il Megadrive, viva il Super Famicom e abbasso gli antiquati e antiprogressisti nemici delle console!

Gianluca Betti

Grazie per il contributo. Si accettano commenti.

MEGADOMANDE

1) Quale gioco ha la miglior grafica fra *John Madden Football* e *Joe Montana* su Megadrive? E il sonoro?
2) Uscirà *The First Samurai* per Megadrive? E Super Mario Bros?
3) *Ghouls 'n' Ghosts* per Megadrive è migliore della versione per Super Famicom?
4) A quanti bit è il Commodore 64?

Matteo DeSimone

1) Per quanto riguarda il sonoro non c'è nessun dubbio: *Montana* ha l'audio più spettacolare mai sentito su Megadrive! Sulla grafica la battaglia è invece aperta: le soluzioni adottate da *Joe Montana Football* mi sembrano molto interessanti, ma alcuni miei colleghi non sono dello stesso parere (è più bello *John Madden* - Marco&Simon).
2) *First Samurai* potrebbe uscire, ma non se ne sa ancora niente; Mario invece è il portabandiera della Nintendo, ed è improbabile che ne verrà mai fatta una versione per le console Sega.
3) Direi proprio di sì, anche se i giochi sono completamente diversi.
4) La CPU del C64 è un 6510 8-bit.

130XE?!?

Da più di un anno sono un amighista e ne sono molto fiero, ma da quando non uso più il mio vecchio Atari 130 XE alcune domande non mi fanno dormire la notte:
1) Sono ancora in produzione il 130 XE e il suo software?
2) Quale è il videogiochista totale, oltre a voi?
3) La vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere?

Stefano Locatelli

1) Non che io sappia.
2) Quello che riuscirà a battere i record di Maurizio Miccoli sui coin-op, quelli di Marco Auletta sui computer e i miei sulle console.
3) Suvvia signorina, si faccia i cavoli suoi...

AMERICA THE BRUTTIFUL

Forse quest'estate andrò negli U.S.A., dove vorrei comprare un Super NES. (nome americano del Super Famicom)...

Francesco Guarrasi

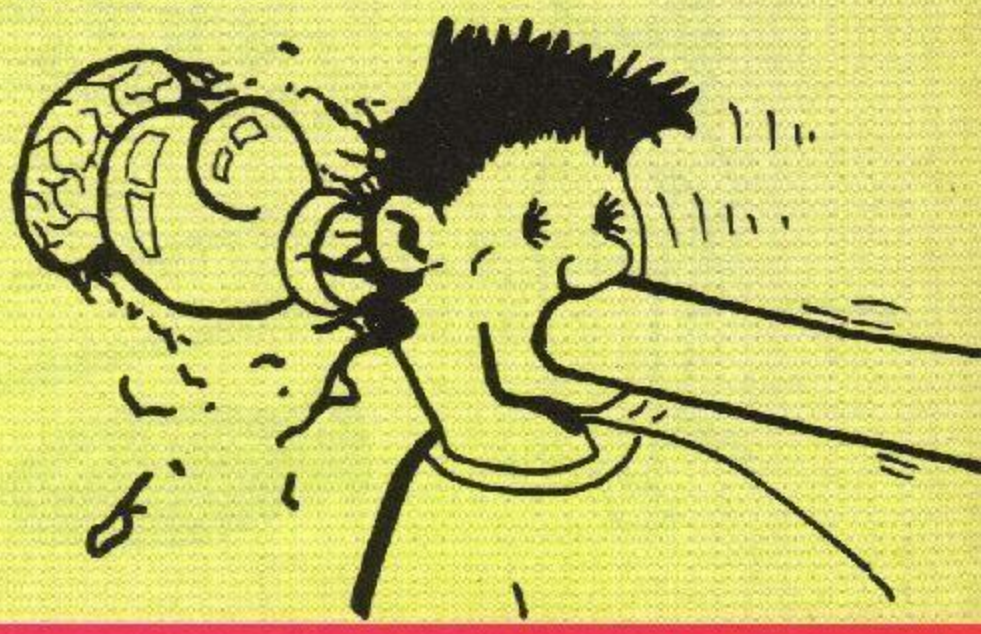
In America si possono fare un sacco di cose belle ma, per tua sfortuna, comprare una console non fa parte di queste cose. Le macchine vendute negli U.S.A. sono infatti progettate per funzionare con televisori NTSC, non compatibili con lo standard PAL adottato in Italia. E' vero che è possibile far convertire la console, ma considerato che a settembre uscirà la versione ufficiale italiana del Super Famicom penso proprio che non sia il caso di perdere tempo e denaro...

ITALIANO - VIDEOGIOCHESE - ITALIANO

Qual'è il significato dei seguenti termini runici, la cui provenienza mi è oscura?
1) Beam
2) Shoot 'em up (shoot him up?)
3) Bug (dalla casa Bug Byte?)
4) Blastare (dal mitico *Xenon II*?)
5) Gabola (boh!)

Alessandro Longo

Allora...
1) "Raggio". Era la scritta di fianco all'indicatore di carica della mega-arma di *R-Type*. Noi lo usiamo per definire le funzioni speciali dei giochi attivate tenendo premuto a lungo il pulsante di fuoco che bloccano nel frattempo le altre funzioni.
2) No. *Shoot them up*. "Them" significa "loro", e la frase intera "Sparagli addosso" - i Loro in questione sono gli alieni.
3) Credici o no, il termine *bug* è stato usato per la prima volta nell'800, dalla contessa Ada Lovelace. La fanciulla stava ammirando il funzionamento di uno dei calcolatori meccanici di Charles Babbage quando qualcosa andò storto: Ada partecipò alla ricerca dell'inconveniente, e quando



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

scoprì un insettone (in inglese "bug") fra gli ingranaggi inventò - probabilmente urlando - la definzione ufficiale per tutti i problemi di computer a venire.
4) No, dall'inglese *To Blast*, che significa più o meno "fare esplodere qualcosa spargendone i pezzi per un raggio di parecchi chilometri con gran rumore ed effetti pirotecnici spettacolari".
5) E' un termine proprio dell'italiano che alcuni nostri concorrenti usano per definire i cheat mode, e che noi riprendiamo scherzosamente di tanto in tanto.

INGIUSTIZIA!!!

Mitica redazione di C+VG,
Innanzitutto vi faccio i complimenti per la stupenda rivista che, secondo me e molti miei amici, è l'unica che riesce ad amalgamare notizie e recensioni di giochi per console e per computer. Vorrei parlare di un grave problema che penso interessi molte altre città oltre la mia (Pavia).
In alcune sale giochi, mentre si acquistano i gettoni ai distributori, si avvicinano dei ragazzi chiedendoti dei soldi o dei gettoni minacciando di spaccarti la faccia: molte volte si cerca di evitarli, ma spesso ti seguono e ti menano o ti perquisiscono, il che non è molto piacevole; a me tutto questo non è mai successo, ma ho assistito a molte di queste scene senza poter mai intervenire (ho solo 13 anni). E' ora di finirla!

Una persona per andare a divertirsi in sala giochi deve portarsi dietro una guardia del corpo! I ragazzi si sono rotti di dare i soldi a quattro deficienti che fanno i bulli perché sono più grandi; adesso le mamme ci dicono "Non andare in sala giochi, che ci sono le brutte compagnie", e noi "Ma no, starò attento!" Se si andrà avanti così bisognerà dare ragione alle mamme; ci vorrebbero solo dei controlli o una specie di vigilante con il kung fu di Kenshiro, la velocità di Sonic, le armi di Rambo e la faccia di Mario Bros (beh, forse ho esagerato).
Roberto Scrocchi

Capisco bene il tuo problema, perché quando avevo circa la tua età mi sono trovato in situazioni molto simili. Andare in un posto con la paura che ti possa succedere qualcosa non è per nulla divertente, e per un certo periodo ho preferito non frequentare del tutto le sale giochi. La situazione sembrava irrisolvibile, ma un giorno qualcuno convinse i gestori delle sale della mia zona a chiedere l'intervento della polizia comunale, e le cose cambiarono nel giro di poco tempo. Non fraintendermi: non ci fu nessun assalto in forze o spargimento di sangue, ma solo dei controlli periodici e l'aggiunta di cancelletti che permettevano l'ingresso solo a chi acquistava i gettoni per giocare - cosa che oltretutto ai gestori fa un gran comodo. Quella volta io ho fatto l'errore di accettare la situazione senza chiedere aiuto a nessuno, ma niente ti vieta di cercare - magari con l'aiuto di qualche adulto - di fare qualcosa per modificare la situazione; non è facile, ma se ci riuscirai sarà molto più soddisfacente che finire il tuo videogioco preferito.

STORIE DI LETTO

Ho notato la nuova scritta all'inizio della rubrica della posta, e devo ammettere che è molto ganza (come dicono a Livorno), anche se non riesco a capire che cosa vuol dire "Corica"; è forse un concorso segreto? Forse è il presente imperativo del verbo "coricare"?
Riccardo Bellini

Ebbene... no! Fabio Corica è semplicemente il grafico che ha disegnato la nuova testata di *Mailbag*, e la scritta è la sua firma.

GIUDIZIO CRITICO...

Vi scrivo per chiedere il vostro parere sulla rivista *Game Machine*...
Luigi Tiziani

Game Machine è la più autorevole rivista giapponese riguardante il settore dei coin-op. Maurizio è abbonatissimo, e le brevi notizie che vi propina nei box introduttivi delle sue rubriche generalmente provengono da lì. OK?

FANTOMATICO

Che cos'è questo fantomatico Megabackup? E' vero che serve per duplicare le cartucce del Megadrive?
Diego Corbetta

Il Megabackup è un apparecchio che viene inserito fra il Megadrive e le cartucce, e può trasferire su dischetto il contenuto di quest'ultime.
Il sistema possiede alcune limitazioni, relative soprattutto alla gamma di cartucce riproducibili, che non possono superare una certa quantità di megabit o contenere chip speciali.
Il Megabackup è stato dichiarato illegale qualche settimana fa, e la Sega sta attualmente conducendo una crociata contro questa nuova forma di pirateria.
Ulteriori notizie in *Caro C+VG* di questo mese.

SHOOT 'EM UP

Corre sullo schermo da una vita
Ma non si ferma
Perché tutt'intorno
Scariche di lampi tuoni e
Esplosioni di granate.
Lontano
Sotto il cielo digradante nel rosso
C'è un po' di energia
Per continuare a sparare
Per vivere da eroe.
Una smart bomb sarebbe necessaria
Per cancellare rifare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

daccapo
E via via si giunge ad un livello avanzato.
Non ho tre vite, no
Non ho tre vite.
Sono qui quasi per gioco
Sembra uno scherzo ma me ne vado
Prima o poi in un mare di pixel.
Ciascuno affronta il suo mostro finale
In fondo al gioco serviranno le bombe
Senza più crediti per continuare.
Andrea Milletto

No comment.

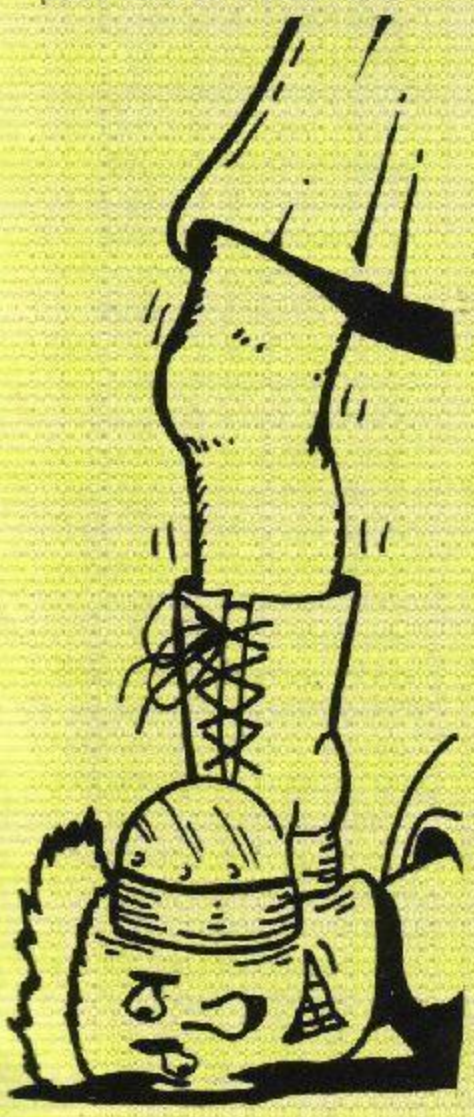
UN OBOLO, PREGO...

In C+VG farete mai regali del tipo dischetti con demo?
Marco De Domenico

Incrocia le dita e prega tutti gli dei che conosci...

PLEONASTICO

1) Che ne dite, e non date la colpa al sig. Jackson, di pubblicare un mercatino di



utensili di computisteria?
2) Cosa combinerà prossimamente la Psygnosis? Qualcosa della famiglia dei roditori?
3) Cosa sono quei "cosi" che in *Another World*, nella seconda schermata, ti saltano addosso pungendoti?
Sebastiano Malignano

1) Che è un'idea imbecille e la frase è grammaticalmente scorretta.
2) Si presume che prossimamente combinerà del software.
3) Il nome che usiamo in redazione per definirli non è adatto alla pubblicazione su una rivista per ragazzi.

LA DISFIDA CONTINUA

Dopo lo shockante scambio di barzellette psychotroniche del numero scorso (in cui - come avrete intuito - Lorenzo Capello ha approfittato di una visita in redazione per ribattere immediatamente), il nuovo sfidante al titolo di umorista più oltre l'umorismo del mondo è tornato alla carica:

"Due cerini sono anche due pesci perché... sono i-dentici!"

"Ci sono delle rane e dei rani che si addormentano in cucina, ma nel corso della notte una fuga di gas uccide metà degli animali. A morire sono solo le femmine, perché la cucina era... Salvarani!"
Giordano "Lorenzo Capello cinquema" Contestabile

Ma Lorenzo ribatte:
"Per andare in paradiso le anime dei morti partono da... Cape Cadaveral!"

"Se due motori fuoribordo vanno al Polo Nord diventano degli ottimi cantanti perché... sono Freddi Mercury!"
Lorenzo "Ho telefonato all'ultimo momento" Capello

ERRARE E' UMANO

Non so chi di voi adesso curi la posta, ma vorrei che questa lettera fosse passata a Fabio Rossi.
Nel numero 12 hai detto, Fabio, che *Super Ghouls 'n' Ghosts* è un brutto gioco, che la sua struttura è orribile, che la sua musica è banale, che il doppio salto è una terribile idiozia e che il gioco è troppo difficile. Leggendo la recensione di questo gioco su due riviste concorrenti mi sono stupito molto nel vedere che i loro giudizi erano di 95 e 98%, mentre su C+VG gli avete dato appena 89% (non è nemmeno entrato nei C+VG HIT!) Sei solo tu allora che disprezza il mito dei miti?
Spero che pubblicherai la mia lettera, così potrò leggere la risposta. Spero inoltre che non sarai arrabbiato con me per la brutta figura che ti ho fatto fare ma, come sai... tutti possono sbagliare.
Alex Vicari

Premessa: è da 15 numeri che la posta la curo io, e' possibile che non te ne sia mai accorto?
Comunque quando noi redattori abbiamo giocato a *Super Ghouls 'n' Ghosts* abbiamo sprecato circa 12 ore di gioco ininterrotto a testa per finire il primo giro di livelli, 40 minuti per il secondo e un altro paio d'ore solo per la sequenza finale.
Considerato che non c'è la possibilità di salvare la posizione raggiunta, ti assicuro che i commenti che scaturivano spontanei non avevano niente a che fare con grafica e sonoro (belli, come avrai letto), ma si limitavano a strane ipotesi sulla professione delle mamme dei programmatori.
In sintesi: per giocare a *SG'N'G* devi imparare una (lunga) sequenza di mosse a memoria, il che non

assomiglia per niente alla mia idea di divertimento. Hai ragione, tutti possono sbagliare. Ma non te la prendere, vedrai che la prossima volta ti andrà meglio.

OVVIO

1) E' vero che Ron Gilbert si è messo in proprio?
2) La vostra redazione è la stessa di TGM?
3) Qual'è il miglior gioco per Amiga?
Marco Foddis

1) No, l'abbiamo scritto solo per depistarti e non farti fare sonni tranquilli.
2) Tu sei pazzo.
3) Quello che ti piace di più.

IL QUARK DEI CLUB

Sto seriamente pensando di eliminare questo spazio dalla Posta: anche questo mese infatti è arrivata una sola richiesta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga & amicizie - Stefano Canavassi, V. Borgo S. Giacomo 177/B - 57100 Livorno

CAUSA PASSAGGIO A SISTEMA SUPERIORE...

Sto per comprare un Amiga, ma vorrei continuare a usare le centinaia di programmi che ho accumulato negli anni per il mio C64. Come posso fare?
Iuri Venturini

Esistono diversi modi per emulare il C-64 sull'Amiga, ma nessuno riesce a dare risultati ottimali. In particolare, esiste un *64 Emulator* che comprende un'interfaccia per collegare il drive 1541 all'Amiga e permette di caricare i programmi dai loro dischetti originali (riversandoli eventualmente su dischetti da 3.5"), ma non riesce a riprodurre tutte le funzioni del C-64 - specie quelle audio. Alternativamente potresti usare un secondo emulatore di cui mi sfugge il nome che ricrea ogni minima particolarità dello storico 8-bit ma rallenta notevolmente i tempi di esecuzione dei programmi rendendo ingiocabile la maggior parte dei videogiochi. Tieni presente che entrambi gli emulatori sono usciti parecchi anni fa, e rintracciarli potrebbe essere un problema.

PER FARE UN GIOCO

Posseggo da più di sei anni un C-64, e giorno dopo giorno scopro che fare il programmatore può essere simpatico. Potete suggerirmi qualche libro che parli del linguaggio macchina del C-64 rivolto specificamente alla programmazione dei giochi?
Roberto Cisco

Come no! Quando mi fate queste domande il signor Jackson gongola, perché non posso che suggerirvi i volumoni editi dalla nostra casa editrice. I due più interessanti sono *Il Linguaggio Macchina del Commodore 64* (208 pagine e un dischetto a 35.000 lire) e l'immane *Commodore 64 La Grande Guida del Programmatore* (908 pagine a 62.000 lire, per un costo medio di 68 lire a pagina).

MEGA CD... AGGANCIAMENTO!!!

1) Potreste spiegarmi come avviene il montaggio del Megadrive sopra il Mega CD?
2) Pensate che uscirà mai un gioco al laser per Mega CD?
Dario Pensabene

Il Mega CD si unisce al Megadrive tramite una piastra metallica che tiene distanziate le due unità permettendone il raffreddamento fissata da viti. Se per "gioco al laser" ti riferisci a cose come *Dragon's Lair* e *Space Ace*, in cui il CD viene utilizzato per registrare delle animazioni di qualità cinematografica, mettiti l'anima in pace. Le capacità grafiche del Megadrive rimangono grossomodo le stesse, potenziate solo da qualche effetto di rotazione e zoom degli sprite.

MEGADISTORSIONE

Caro Fabio,
sono un orgogliosissimo possessore di Megadrive e Super Famicom e ti vorrei porre alcune domande a cui ti supplico di rispondere:
1) Non te la prendere se rimetto in ballo un argomento trito e ritrito (per non dire peggio...) ma vorrei sapere se la versione giapponese del Megadrive è effettivamente più veloce della versione italiana, questo perché vedendo la pubblicità del Megadrive dove compare Jery Calà si vedono delle immagini di *Castle of Illusion* ove Mickey si muove a una velocità nettamente superiore a quella riscontrabile nella mia versione. Se ti può servire, il mio è un Megadrive giapponese importato dalla Marpes, mentre la cartuccia è americana.
2) Il Megadrive lo utilizzo con un cavo Scart che però a mio avviso non funziona come dovrebbe. Mi spiego meglio: le immagini sono più stabili che con il modulatore PAL, ma hanno colori talmente accesi che se non abbasso la luminosità le lettere vengono talmente sfuocate da non distinguere il vuoto all'interno degli zeri! Anche abbassando la luminosità non posso godermi appieno la fantastica risoluzione del mio Megadrive.
Gianluca Berti

Ma guarda te... non sono mica un tecnico antennista, sai? Scherzi a parte, le differenze di velocità sono avvertibili solo con un certo numero di titoli (*Super Shinobi* e *Last Battle* per dirne un paio) e la pubblicità è semplicemente accelerata. Mettiti il cuore in pace: va tutto bene - tranne il cavo, che è decisamente meglio far controllare ed eventualmente cambiare.

NEANCHE CON UN FIORE...

Stupenda redazione di C+VG,
Chi vi scrive è una appassionata videogiocatrice: infatti possiedo un Gameboy, un mitico NES e il fantastico Super Famicom. Vi ho scritto perché credo di essere una delle poche ragazze con l'hobby dei videogame e una delle poche lettrici della vostra rivista, quindi attraverso questa mia lettera vorrei "svegliare" le mie "colleghe" sperando di farle uscire dalla loro "tana". Tale argomento non è mai stato trattato, forse per via della vostra "superficialità". Inotre vorrei dire che le ragazze come me non si devono considerare un "maschiaccio" (perché poi?), visto e considerato che in America e in Giappone chi non conosce i videogiochi è un imbecille...
Dopo questa "piccola" premessa vi vorrei fare alcune domande:
1) Avete dato un'occhiata a *Ken Shiro* sul Super Famicom?
2) A cosa serve l'uscita 28

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pin che si trova nella base del Super Famicom?
3) L'emulatore ATOnce VGA per Amiga può trasformare quest'ultimo in un MS DOS normale?
4) Perché non smettete di copiare le riviste americane? Lo sanno anche i sassi che alcuni trucchi o ve li inventate o li leggete lì, visto che alcuni non funzionano (tipo quello di *Ghosts 'n' Goblins* apparso sul numero di Gamepro di Luglio 1990).
5) Ma Marco Auletta s'è visto il cartone di "Tutti in campo con Lotti"? Altrimenti, come fa a sape' che quel bambino è obeso e ha un posteriore ai confini della realtà?
P.S.
L'avete finito *Actraiser*? Io non ci riesco perché una volta completate le zone non succede nulla e sono costretta a ricominciare da capo.
Rosalba Romanelli

Ma quante virgolette usi?!? Non hai mai visto lettere di videogiocatrici perché non sei molto attenta (in passato ne ho pubblicato alcune) e perché spesso quelle che arrivano non sono adatte, ma ti garantisco che abbiamo anche un interessato e interessante pubblico femminile.
Passando alle risposte:
1) Non ancora, ma se tutto va per il verso giusto dovremmo poterlo recensire sul prossimo numero.
2) A collegarci le espansioni, ovviamente! E la prima è il CD-Drive...
3) L'emulazione dell'ATOnce è ottima per i programmi gestionali, ma per giochi e applicazioni di altro genere ti conviene comprare direttamente un PC.
4) I trucchi che pubblichiamo sono tratti dall'edizione inglese di C+VG - di cui ovviamente deteniamo i diritti ufficiali - o vengono spediti dai lettori. Marco controlla il funzionamento della maggior parte dei cheat, ma nessuno è infallibile...
5) L'essere conosce *tutti* i cartoni animati brutti del mondo, ma nel caso specifico ha potuto valutare la stazza di Lotti durante una sfida diretta fra lui, Lotti, Jack Nicklaus e Nick Faldo.

- Per finire Actraiser, dopo aver completato TUTTE le zone (controlla bene) devi recarti con il palazzo al vulcano sbucato in mezzo all'atollo nella parte nord-est della mappa e andare a combattere. Ti ritroverai a fronteggiare tutti i mostri finali (o quasi) più uno extra. Mi raccomando, prima di andarci raccogli almeno un cuore d'oro (per ottenere il primo blasta il tempio iniziale con un fulmine; un altro lo trovi tirando un terremoto dove c'è la piramide) e l'incantesimo della sfera blu (blasta l'isoletta a forma di uccello con un fulmine).- Marco

PESCE O NON PESCE?

Visto che siamo in aprile, mi sembra doveroso informare i numerosissimi lettori che ci spediscono ogni mese centinaia di lettere nella speranza di aver individuato un concorso segreto che... i concorsi segreti non esistono! E' stato un ignobile e discretamente divertente scherzetto, che spero accetterete senza prendervela troppo.
Se adesso state meditando di venire a bombarci la redazione calmatevi, e ponetevi piuttosto un inquietante quesito: questa notizia sarà vera o sarà un pesce d'aprile?

UATTA' 95 - CAPITOLO FINALE

Quando uscirà il gioco per Super Famicom di Ken il Guerriero?
Attila Martini

Aaaaarrrgghhh! Lo sapevo che prima o poi qualcuno avrebbe ricominciato ad angosciarmi con questa domanda! In Giappone l'uscita della cartuccia è prevista per metà aprile, e vi giuro che noi ne parleremo non appena ne arriverà una copia in redazione. E non chiedetelo più!

DOLORE & RACCAPRICCIO

Ho letto su un vecchio numero della rivista *Stop* che certi medici hanno dimostrato che usare troppo

i videogiochi nuoce alla salute, e crea gravi problemi psicologici e fisici (artriti, ecc.). Ora vorrei sapere la vostra opinione: i videogiochi fanno davvero male?
Elia Soncino

Aspetta un attimino: mi sostituisco la flebo e ti rispondo. Se non mi avessero già asportato tre quarti di cervello - trasformatosi in budino per l'abuso di shoot 'em up - ti

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni
Su C+VG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senza manomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri capolavori all'apposita rubrica, indicando chiaramente "PLAYMASTER" sulla busta. Se mandate delle mappe, fatelo possibilmente su fogli bianchi - niente quadretti, righe o fiorellini) e scrivendo & disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.
- Richieste d'aiuto
E' in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/6948295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.
- Club & contatti
Se avete fondato un club, o semplicemente state cercando altra gente con i vostri interessi, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console Gamate", "Giochi di Ruolo", "Frittatine Senegalesi", ecc.) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici.

Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

direi che non c'è nessuna prova della teoria da te riportata. Te lo giuro: è da quando mi hanno montato una mano artificiale per sostituire quella atrofizzatasi sul joystick che non accuso grossi problemi di salute - a parte gli atroci dolori agli occhi, che comunque sono diminuiti da quando ho ridotto l'uso del monitor e ho cambiato gli occhiali con binocoli che mi permettono di superare quasi completamente la miopia indotta dal video. Da una rapida indagine fra i redattori ho oltretutto appurato che le cose che fanno davvero male sono:
Paolo) Un pianoforte che ti cade di spigolo sulla lente sinistra degli occhiali.
Simon) Andare al lavoro il lunedì mattina.
Marco) Quelli che fanno certe domande.
Fabio) Un gorilla alto sei metri che ti succhia l'occhio.

C64 & PARANOIA

Stramegagalattica redazione di C+VG,

chi vi scrive e' un commodoresessantaquattrista affezionato al suo piccolo amico. Ma che vi succede? Non vi riconosco più: a poco a poco le recensioni per il mio computer stanno sparendo. Beh, il fatto che io spenda 5.000 lire al mese fa capire che ho una stragrande voglia di vedere le ultime novità per il mio computer. Ma quando nel numero di Dicembre e di Febbraio non trovo neanche, a parte qualche recensione inesistente, la soluzione di qualche gioco, mi induce a pensare che la scritta di copertina che indica fra le recensioni quelle per c64 sia solo un imbroglio. Eppure, i giochi ci sono! E anche belli! Vi prego, mi sono affezionato alla vostra rivista dal numero di Febbraio '90, quando le recensioni non abbondavano ma erano sufficienti. Non deludetemi più.
P.S.
Che fine hanno fatto *Myth 2*, *Creatures 2* e *Chuck Rock*?
P.P.S.
Nel numero di Febbraio (quello dello scorso mese) nella recensione di *Castlevania* viene raffigurato un baratolino con la scritta "garlic": ebbene ho scoperto che è un elemento per uccidere i vampiri e cioè l'aglio (non è per caso uno dei vostri concorsi segreti?)
Giuseppe

Di lettere come queste ce ne arrivano si' e no... due o tre al mese. Per quanto tu possa avere ragione, bisogna anche vedere come sta andando il mercato: i giochi per C64 escono, così come escono per Spectrum, Amstrad, Vic 20. Ma che titoli sono? Spesso e volentieri, conversioni di coin-op delle quali abbiamo già parlato magari qualche numero prima, quasi mai realizzate con un minimo di decenza, tie-in poco esaltanti e così via. E' ovvio che quando appare un titolo degno di nota, ne parliamo - ma non possiamo recensire ogni compilation e ogni conversione.

Myth 2? Non si sa niente. *Creatures 2*? Dovrebbe uscire in questi giorni. *Chuck Rock*? Beh, se tutto va bene dovrebbe essere recensito in questo numero.

I concorsi segreti... beh, ne ho già parlato più su (e se il concorso di questo numero è scoprire se esitono o meno?) - ma qui stiamo arrivando a dei livelli davvero incredibili! *Se* esistessero davvero i concorsi segreti (chissà...), non sarebbero certo così facili: dovrebbero essere subdoli - non mi sembra cosi' "impossibile" sapere che *garlic* in inglese significa aglio! E' come se qualcuno vi dicesse che un concorso segreto è scoprire quante volte la lettera "a" compare nelle pagine della posta di tutti i C+VG...

CARO C+VG...

E' proprio vero che le console rappresentano la soluzione al fenomeno della pirateria?

Caro C+VG,

Questa volta ti voglio raccontare di un episodio molto interessante che mi ha lasciato veramente stupito. Innanzitutto, devi sapere che per motivi di lavoro nella mia redazione abbiamo installato un modem con cui - fra le altre cose - ci colleghiamo di tanto in tanto alle banche dati gestite da pirati sparse in tutto il mondo. Su quelle BBS è abbastanza facile riuscire a chiacchierare con programmatori, grafici e musicisti, oltre che aggiornarsi sugli ultimi svilupi del settore.

In questo modo ad esempio ho scoperto che il grafico di *Lemmings* ha avuto grossi problemi con la Psygnosis e i suoi criteri di pagamento, che in questo momento nei paesi del nord Europa è molto di moda utilizzare il proprio computer per evitare di pagare la bolletta del telefono e molte altre cosucce più o meno interessanti.

Fra le "altre cosucce" c'era anche un'area riservata a file ASCII con nomi piuttosto strani: *F-Zero, Actraiser, Sonic, PC Kid, Quackshot*... Cosa c'entravano i più recenti giochi per console con i PC?

Probabilmente avrai sentito parlare del Megabackup, quell'interfaccia capace di riversare su dischetto il contenuto delle cartucce per Megadrive: ormai è stata dichiarata illegale e ritirata dal mercato, ma qualcuno ha pensato bene di realizzare un Megabackup universale compatibile con qualsiasi console e senza le limitazioni di memoria del modello originale.

Il principio di funzionamento è lampante: dal momento che i giochi per console vengono scritti con sistemi di sviluppo basati su PC e le varie società produttrici fino a oggi non avevano alcun interesse a complicare la codifica del programma, le cartucce contengono normalmente file ASCII standard, leggibili da un qualsiasi PC. L'interfaccia legge il contenuto delle ROM come un comune duplicatore di EPROM, ma inviando i dati ottenuti al dischetto invece che a un'altro chip; il dischetto a questo punto è leggibile da un qualsiasi PC, duplicabile per essere usato su altre interfacce, distribuibile via modem e modificabile a piacere - tanto è vero che sulle BBS ormai si trovano versioni "trainerizzate" dei giochi su cartuccia.

Per il momento l'interfaccia in questione è disponibile solo nel nord Europa e solo attraverso circuiti ultraspecialistici, rimanendo quindi fuori dalla portata degli utenti comuni, ma nonostante l'impegno dei distributori ufficiali dei prodotti Sega e Nintendo è probabile che i Megabackup totali arrivino presto anche in Italia.
Non vorrei sembrarti melodrammatico, ma comincio già a temere l'avvento della nuova pirateria, così come è accaduto in passato per i computer - diffusione di copie pirata, crollo del mercato degli originali, aumento dei prezzi (già alti) e sempre meno impegno da parte dei produttori. Io attendo sviluppi: fammi sapere cosa ne pensi.
Fabio Rossi

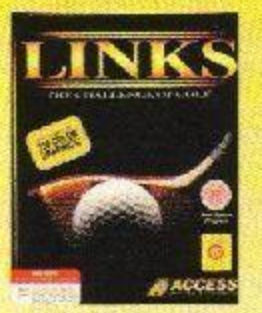
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA & MS-DOS

AMIGA

AGONY 49900
AIR SUPPORT ... 49900
ALIEN BREED ... 59900
ALIEN STORM ... 39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. ... 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3 ... 39900
BARBARI II 49900
BEAST BUST ... 39900
BIG RUN 49900
BLUES BROT. ... 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET ... 49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF ... 59900
CHAMPION DR. 49900
CISCO HEAT ... 39900

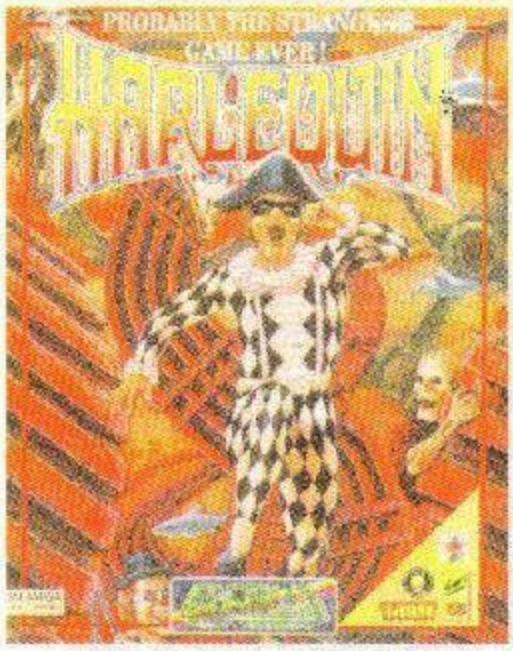


CLIK CLAK 49900
CRUISE F.A.C. 59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING. ... 39900
DEUTEROS 49900
DOUBLE DR.3 ... 49900
ELF 39900
F1 GP CIRCU. ... 39900
F. VOYAGER ... 59900
FINAL BLOW ... 49900
FINAL FIGHT ... 39900
FIRST SAMUR ... 49900
FOOTBALL II ... 59900
GAUNTLET 3 ... 39900
GODFATHER ... 49900
GOLDEN AXE ... 49900
HUDS. HAWK ... 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
JETSONS 39900
K. OFF 2 1MB ... 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T. ... 79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. ... 49900
LOTUS 2 TUR. ... 49900
LUPO ALBER. ... 39900
MAGIC POCK. ... 49900
MEGA TWINS ... 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF . 79900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. . 49900
NAPOLEON 1 ... 59900
NEBULUS 2 39900
CH.NO.M.LEM ... 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. . 39900
PAPERBOY 2 ... 49900

P.TENNIS T.II ... 49900
PUZ. GALL. 49900
RBI BASEB.II ... 49900
REALMS 69900
RETEE 39900

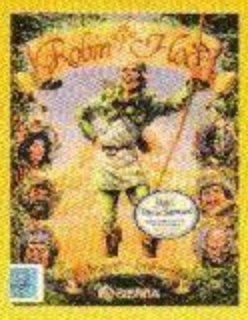
R.O.T.DRAG. ... 99900
ROBOCOD 39900
ROBOCOP III ... 59900
ROBOZONE 49900
ROD LAND 49900
ROLL RONNY ... 39900
RUBICON 59900
RUGBY C. 59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. ... 39900
SCOOBY & SC . 39900
SHAD.DANC 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II ... 79900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG. ... 59900
S.MONAC.GP ... 39900
SUPERCAR II ... 49900
TURTLES 39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER ... 39900
T. SIMPSONS ... 39900
THUNDJAWS ... 39900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II ... 69900
WACKY RAC. ... 39900
W.W. WORLD ... 59900
WILD WHEEL ... 39900
W.C.RUGBY ... 59900
WWF WRESTL ... 39900

AMIGA SIMULAZ



PINBALL DRE. ... 59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 ... 39900
PRINCE O. P. ... 39900

ATF II 29900
TOY.GT44 RR. ... 29900
ULTIM. GOLF ... 29900
BETRAYAL 69900



BIG BUSS 49900
DEATH.K.O.K. ... 69900
EYE O.T.BEH. ... 69900
F15 S.EAGLE ... 79900
F19 S. FIGHT ... 69900
FALCON COL. ... 69900
FLIG.O.T.INT ... 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA 89900
L.S.LARRY V ... 89900
MIDWINTE II ... 69900
MIG29 SUP F. ... 69900
RED BARON 89900
ROBINHOOD ... 49900
SHAD.SORCE ... 59000
TIP OFF 49900
WILLY BEAM ... 89900
10 GR.GAMES ... 69900
HOT 2 HAND. ... 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C ... 79900
AIR COBB.A. ... 59900
AIR SEA SUP ... 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL ... 59900
FOOTBALL C. ... 59900
GRANDST. 49900
KIND OF M.III ... 49900
MONSTER P.II ... 49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. ... 39900
T.RAINB. COL. ... 39900
T.N.T.II D.D. ... 59900
TOP LEAGUE ... 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHTER ... 19900
ALTERED BEA. ... 19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY. 19900
BUBBLE BOBB. ... 19900
CHASE HQ 19900
COMBO RACER. 19900
DEFEND O.T.C. ... 19900
D.DRAGON II ... 19900
DRAGON NINJA. 19900
ENCOUNTER ... 19900
GHOSTBUST. II. 19900
GIANTS EUROP. 19900
ITALIA 90 19900
JAMES POND ... 19900
MINDBENDER ... 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND ... 19900
NINJA WARRIOR 19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH. 19900
QUEST O.AGG. . 19900
RETURN T.EUR . 19900
SHINOBI 19900
SPEELBOUND ... 19900
STEG 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. ... 19900
TENNIS CUP ... 19900
T.GAMES S.ED. . 19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT. . 19900

MS-DOS BUDGET

3D POOL 19900
ACTION FIGHT. . 19900
BARBARIAN W. . 19900
BLASTEROIDS ... 19900
CALIFORNIA G. . 19900
D.DRAGON II ... 19900
HARD DRIVIN. ... 19900
HEROES O.L. ... 19900
IINDY & L.C. ... 19900
ITALIA 90 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND ... 19900
OUTRUN 19900
RESOLUTION ... 19900
ROTOX 19900
SHINOBI 19900
STUNT CAR R. ... 19900
THUNDERSTR. . 19900
W.C.LEADERB . 19900

MS-DOS

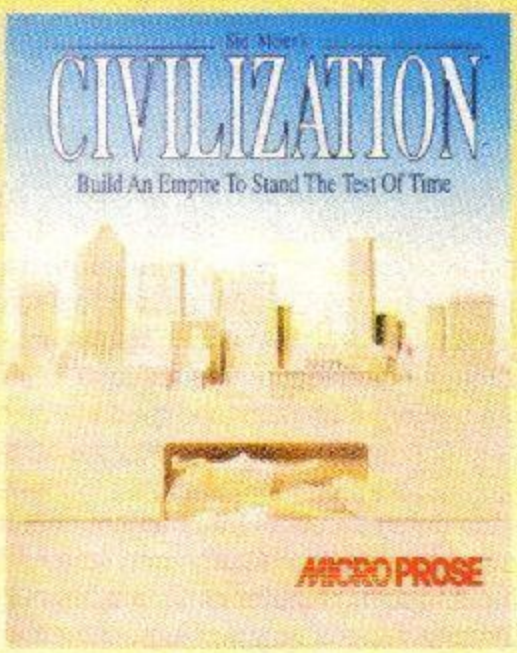
ANOTHER W. ... 79900
BACK T.T.F.3 ... 39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM . 59900
BATTLE ISLE ... 59900
BLOODWICH ... 69900
BLUSE BROTH. . 49900
CAL.GAMES ... 69900
CHESS CH. 69900
CISCO HEAT ... 39900
CIVILIZATION ... 99900
CONAN CIMM. ... 69900
CRUISE F. A.C. . 59900
DELUX STR.P.II . 59900
DEATHBRING. ... 39900
DRAGON'S L.II . 99900
DRAGON'S L.E. . 79900
DUCK TALES. ... 49900
FLOOR 13 79900
GAZZA II 39900
GODFATHER. ... 59900
GODS 49900
GOLDEN AXE ... 49900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W 69900
KICK OFF II 49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS 69900
MAG.SCROLLS . 59900
M.FORTRESS ... 59900
OBITUS 79900
O.N.M.LEMMING 49900
PAPERBOY 2 ... 49900

PITFIGHTER 39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK ... 39900
PRINCE O.PERS. 39900
P.TENNIS T.2 ... 59900
QUEST &GLORY 59900
RIDERS OF R. ... 69900
ROLLING R. 39900
S.SPACE INV. ... 39900
SPACE ACE II ... 69900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK . 59900
SPEEDBALL 2 ... 79900
STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI ... 59900
TURTLES 39900
TERMINATOR 2 . 39900
T.KILLING CL. ... 79900

T.SIMPSONS ... 49900
T.TERMINATOR 69900
UMS II 79900
UNREAL 59900
VOLFIELD 39900
W.BEAMISH 99900
W.G.HOCKEY ... 69900
WILD WEST W. . 59900
WILD WHEELS . 39900
WRATH O.T.DE . 69900
WWF WRESTL ... 49900

IBM SIMULAZ.

ATF II 29900
IRON LORD 29900
TENNIS CUP ... 29900
ULTIM.GOLF ... 29900
A10 TANK K. ... 89900
B.A.T. 59900
BATTLETECH II . 79900
BIG BUSINESS . 49900
CASTLE DR.BR . 99900
CIVILIZATION ... 99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B. 69900
EYE O.T.B.II ... 69900
F19 89900
F117 NIGHTHA. . 89900



F14 TOMCAT ... 59900
F19 STEALTH F. 99900
GUNSHIP 89900
JETFIGHTER II . 79900
KINGS Q. V 99900
L.S.LARRY III ... 99900
L.S.LARRY V ... 89900
MAD TV 59900
MEGATRAVLER 69900
MIG29 S.F. 79900
M.U.F.TALES ... 99900
NO G.GLORY ... 69900
NOVA 9 9900
PERSONAL PRO 79900
RED BARON 99900
ROBINHOOD ... 49900
SHADOW SORC 69900
SILENT SER.II ... 79900
SIM EARTH 89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV 89900
S.OPERATION D 49900
TIMEQUEST 79900
TONY LA RUS ... 69900
TV SPORT BOX. 69900
WING COMM. ... 59900
WING COMM.II . 79900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C. ... 89900
AIR SEA SUPR. . 69900
HOYLES BOOK . 99900
SOCCER STAR . 49900
SPORTS G.H. ... 39900
TOP LEAGUE ... 69900

EDUCATIVI

LAFFER UT. 99900
PAPERINO IMP. 49900
PIPPO 49900
ROULETTE 29900
TOPOLINO 49900

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per corrispondenza
TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

SPECIAL REPORT

E' UFFICIALE!!! IL SUPER FAMICOM IN VERSIONE ITALIANA!!!

Finalmente! Dopo mesi di importazioni parallele, decine di giochi in incomprensibile tokiese stretto e una distribuzione non sempre felicissima, il Super Famicom uscirà in Italia entro settembre! Leggete questa pagina per saperne di più...

S.F. - TUTTA LA VERITA'

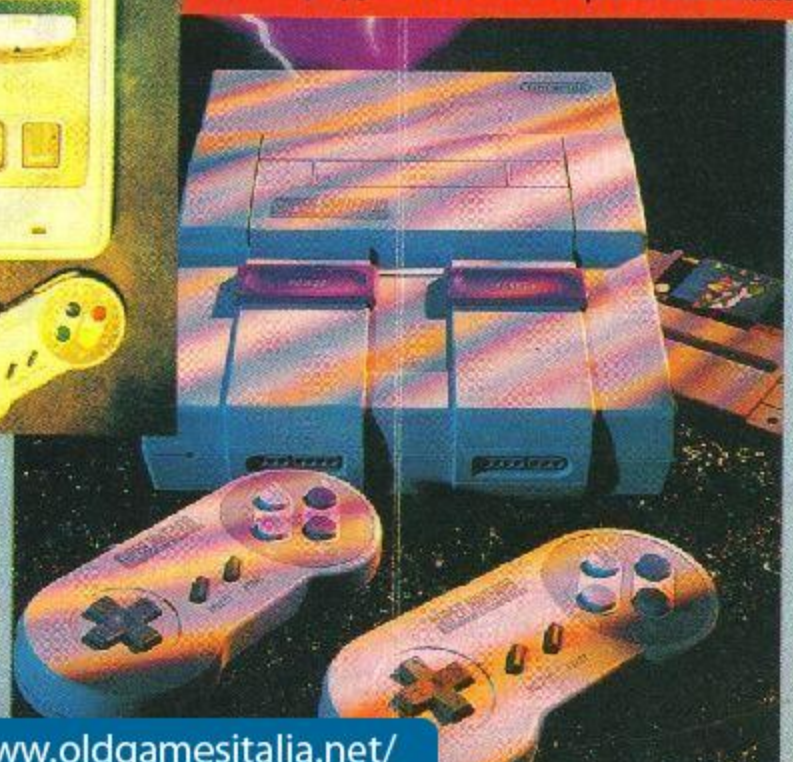
Tenetevi forte: se stavate risparmiando da mesi per potervi comprare il Super Famicom in versione giapponese, se studiate come dei pazzi per farvelo regalare per la promozione o se state diventando ingegneri elettronici per imparare a collegare un Super NES americano alle TV italiane potete anche lasciar perdere - o quasi. Entro settembre infatti la Mattel comincerà a distribuire ufficialmente in Italia il Super Famicom (che qui da noi si chiamerà Super Nintendo), accompagnato naturalmente dalle cartucce con testo in inglese.

La versione italiana della macchina assomiglierà parecchio a quella giapponese, grigia e arrotondata, ma non sarà compatibile con gli altri modelli per via di una protezione nella circuiteria. La cosa non dovrebbe comunque creare problemi, visto che saranno importati da subito parecchi titoli.

LA PIU' POTENTE CONSOLE DEL MONDO

O almeno, la più potente a un prezzo abbordabile, visto che il Neo Geo costa molto più di una cosa che costa tanto. Il Super Nintendo è attualmente quanto di meglio si possa trovare sul mercato grazie ai chip custom che contiene: è capace di zoomare e ruotare rigidamente i fondali con effetti quantomeno spettacolari, mentre sul piano audio questa macchina è capace di suonare musiche su un orchestriliardo di voci in stereo, con effetti di un realismo assoluto. I joypad inoltre offrono ben sei pulsanti d'azione, che permettono di controllare giochi di qualsiasi complessità.

A cosa assomiglierà il Famicom italiano? A quello giapponese (sin.) o a quello americano?



LA GUERRA COMINCIA

L'ingresso del Super Nintendo ufficiale sul mercato italiano rivoluzionerà senza dubbio il mondo dei videogiochi nel nostro paese. Ora che la Sega vede il predominio tecnico del suo Megadrive messo a repentaglio dalla potenza customizzata della console Nintendo, probabilmente dovrà cercare di ribattere lanciando qualcosa di ancor più esaltante - e potrebbe essere solo il Mega CD.

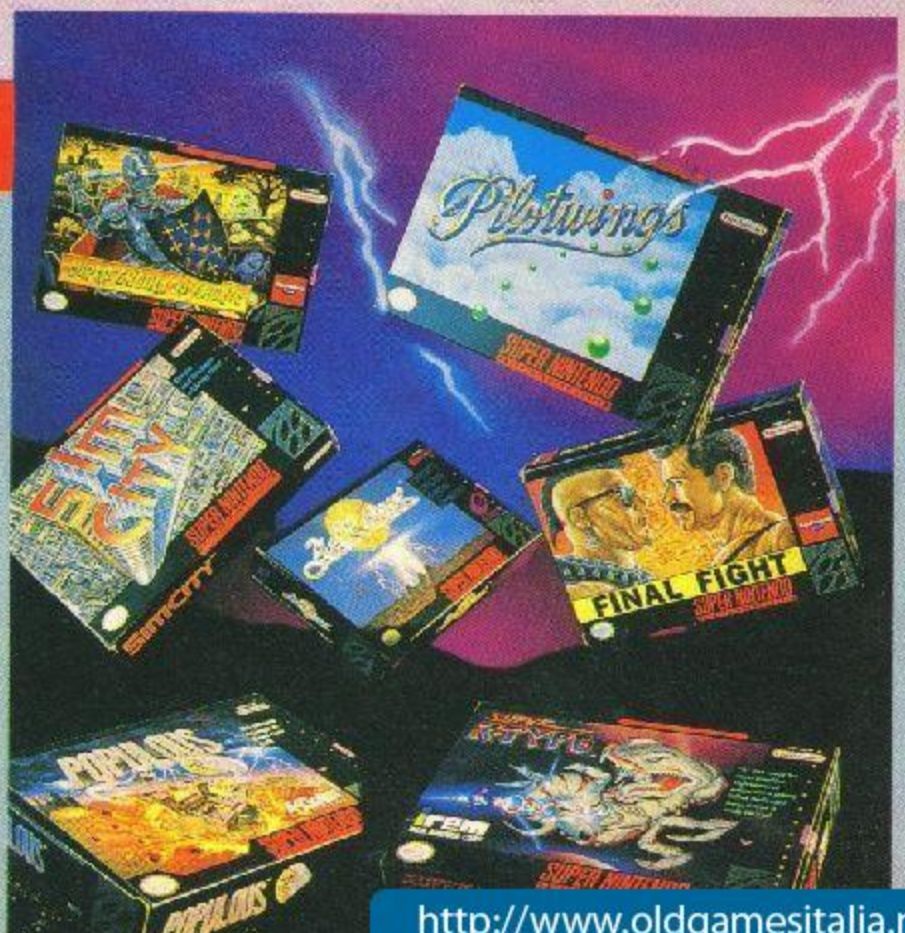
Come se questo non bastasse, alla Nintendo hanno già pronto il CD Drive per il Super Nintendo, che dovrebbe potenziare ulteriormente la console con un costo di soli 200 dollari! La battaglia dei giganti è appena cominciata, e solo VOI deciderete chi vincerà!

CHE DIFFERENZE CI SONO?

Per evitare da subito le immancabili & infinite domande riguardanti la compatibilità o meno della macchina italiana con le altre versioni, converrà mettere subito le cose in chiaro. Il Super Nintendo italiano non dovrebbe presentare alcuna differenza in termini di resa rispetto alle versioni americana e giapponese: stessi colori, stesso audio, stessa velocità e stessa definizione. L'unica cosa che cambia sarà la compatibilità delle cartucce: sul Super Nintendo italiano gireranno solo quelle distribuite dalla Mattel. Punto.

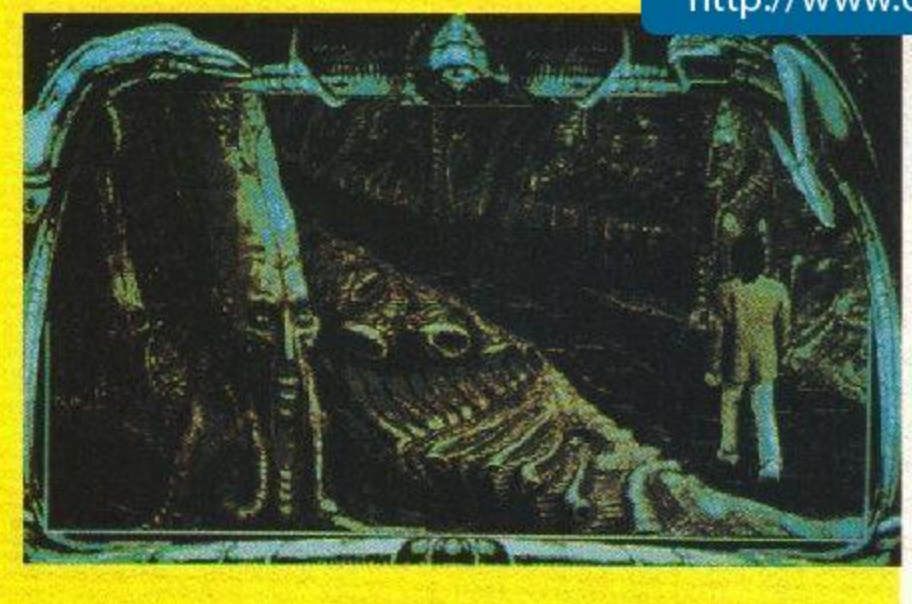
I SUPERTITOLI IN ARRIVO

Insieme alla console usciranno da subito parecchie cartucce in versione italiana. Questo non si riferisce purtroppo al testo - che sarà in inglese - bensì alla compatibilità hardware. I primi titoli che usciranno saranno quelli prodotti direttamente dalla Nintendo, fra cui naturalmente *Super Mario World* (incluso nella confezione). Subito dopo cominceranno ad arrivare i giochi Konami, e poi...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

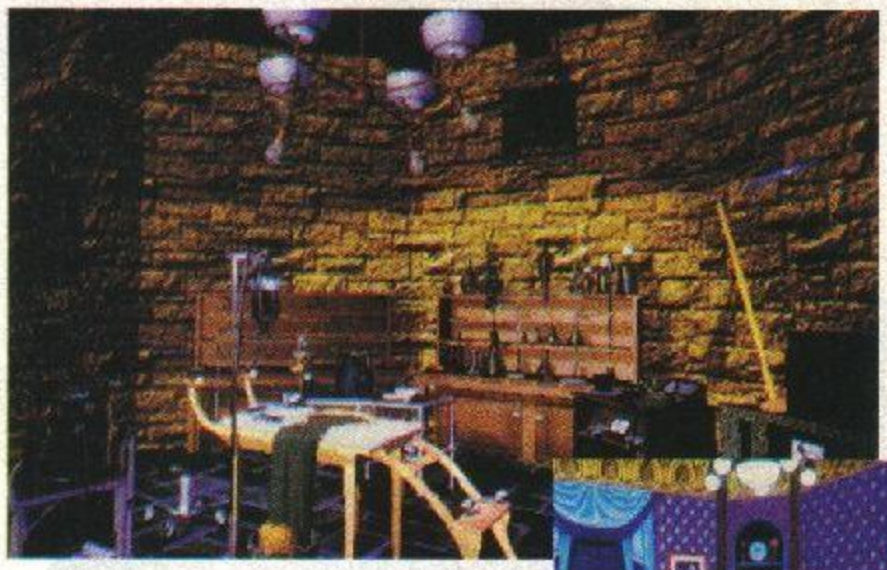
http://www.oldgamesitalia.net/



NEWS

ALIEN 4 - THE VIDEOGAME

Tranquilli, tranquilli: *Alien 3* non è ancora uscito, quindi non vi siete persi niente. Il titolo è un semplice omaggio a H.R. Giger e al videogioco a cui sta attualmente collaborando, *Dark Seed*. Innanzitutto una doverosa premessa per chi non ne avesse mai sentito parlare: Giger è il responsabile dell'incredibile look dei mostri e degli scenari di *Alien* (che gli è persino valso un Oscar), *Poltergeist* e dell'imminente *Alien 3*. La sua tecnica e il suo stile sono ormai celeberrimi ed è quindi con immenso piacere che vi comunichiamo che la maggior parte della grafica dell'ultimo titolo della Cyberdreams, *Dark Seed* appunto, sarà realizzata dal sopracitato maestro dell'horror fantascientifico. Non è tutto: Giger ha anche collaborato alla stesura della trama del gioco, un'avventura con tanto di mostri biomeccanici (potevano forse mancare?) che tentano di invadere la Terra "impiantandosi" all'interno di corpi di esseri umani. Il tutto puzza un po' di *Alien*, ma non può che essere un bene, anche considerando che sono stati usati - oltre ai fondali di Giger - attori reali per le animazioni dei personaggi principali. *Dark Seed* dovrebbe uscire prossimamente per PC e, in futuro, anche su Amiga. Nel frattempo gustatevi queste foto...

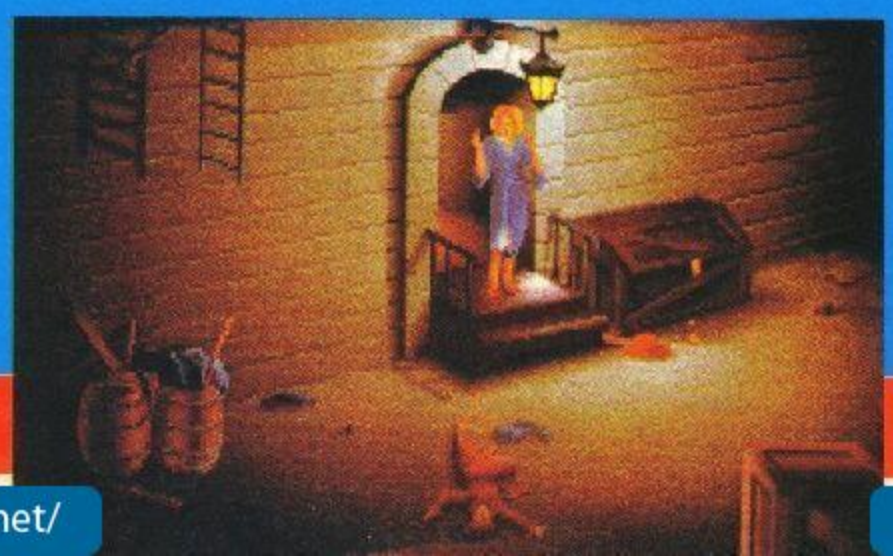


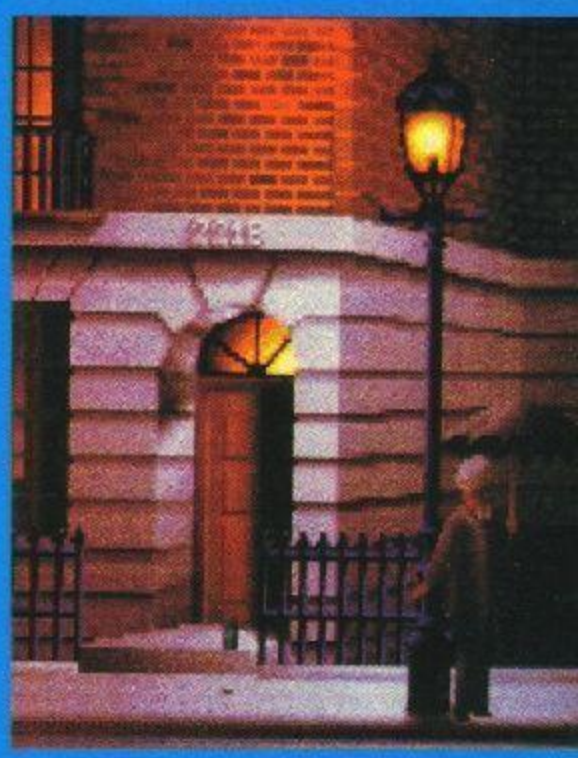
SPETTRI E FANTASMI SU CD-ROM

Guest : il gioco più massiccio, terrificante e impressionante mai realizzato finora. Due CD-ROM pieni zeppi di grafica a 256 colori, 1 Gigabyte (ossia 1000 Megabyte) di dati e12 mesi di lavoro di un'intera equipe di programmatori e grafici dovrebbero bastare come referenze per l'intraprendente e ambizioso progetto targato Trilobyte (un'etichetta della Virgin). Inizialmente ispirato a *Twin Peaks*, peggior opera di David Lynch e rompimento di palle per un gran numero di italiani, *Guest* è un'avventura cinematografica interamente ambientata in una casa abbandonata irta di fantasmi, ectoplasmi e simili. Punto di forza di questo titolo è ovviamente la grafica, interamente in 3D con texture mapping. Invece di esaltarci però come hanno fatto altre riviste aspettiamo di vedere il prodotto finito, tanto più che alla Trilobyte hanno ammesso che la configurazione minima sarà un PC 386, 20Mhz, SuperVGA e scheda sonora. Non parliamo poi del prezzo...

ELEMENTARE WATSON!

I videogiochi su licenza vanno parecchio in questo periodo: evidentemente cosciente di ciò, anche la Electronic Arts s'è buttata alla conquista di un nome famoso per il suo ultimo titolo. Vedrà così la luce fra qualche mese *The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel* che, oltre ad essere il vincitore del premio "Brevità & Concisione 1992", avrà come protagonista il mitico investigatore creato da Conan Doyle. Scopo del gioco sarà quello di recuperare un numero sufficiente di indizi, ottenere informazioni e interrogare la maggior quantità possibile di sospettati al fine di acchiappare Jack lo Squartatore. Per il resto sappiamo ben poco, se non che ci saranno un sacco di personaggi "prelevati" dai romanzi di Doyle (Moriarty, ad esempio) e che al vostro fianco ci sarà perennemente Mycroft Holmes, fratello di Sherlock e ispiratore di piste e tracce geniali. A giudicare dalle foto in nostro possesso *Sherlock Holmes* fa della grafica il suo punto di forza e i 256 colori della VGA sembrano usati al meglio. A presto per la recensione!





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

E' ARRIVATO ANCHE IL NEO GEO!!!

E' la console più grossa e potente del mondo. Ha dei giochi galattici, con prezzi altrettanto galattici, e fino ad oggi era disponibile solo tramite importatori paralleli. Stiamo parlando del Neo Geo, che dal mese scorso è distribuito ufficialmente anche nel nostro paese!

Il prezzo della console dovrebbe oscillare attorno alle 850.000 lire (ma potrebbe variare molto a seconda dell'avidità dei vari negozianti), mentre le cartucce costeranno all'incirca 350.000 lire ciascuna. Se non siete ancora svenuti, considerate però le belle notizie: la console monta due chip che lavorano in parallelo - un 68000 e uno Z80A, può mostrare 4.096 colori contemporaneamente su schermo da una tavolozza di 65.536, e muovere 380 sprite tutti insieme! Il sonoro è di qualità paragonabile a quella di un CD, e le cartucce possono contenere sino a 330Mb di dati - l'equivalente di oltre duecento giochi per Megadrive!

Se pensate che tenere una simile meraviglia di fianco al vostro televisore preferito possa giustificare un sì orrendo salasso, vi conviene rivolgervi immediatamente all'importatore ufficiale, che potrà comunicarvi direttamente l'indirizzo del rivenditore più vicino.

L'indirizzo è:
Generalgame s.r.l.,
V. Nuova Poggioreale 162/D
80143 Napoli.
Oppure potete telefonare o faxare rispettivamente ai numeri
(081) 281582 e (081) 5546641.

STREETFIGHTER '92 INVADE IL PIANETA!

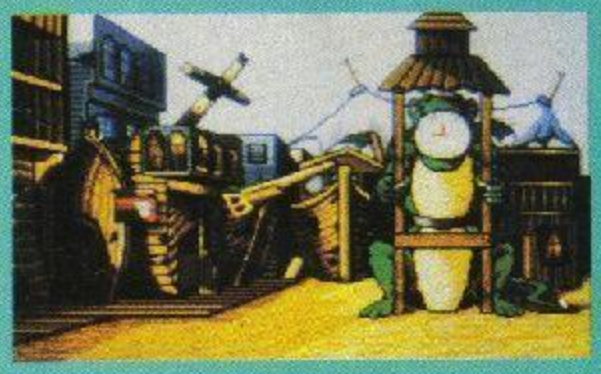
Esclusivissima! Mentre ancora tutti stavano aspettando le semimeravigliose versioni domestiche di *Streetfighter 2*, la redazione è rimasta sconvolta dalla scoperta del lancio del suo seguito, logicamente intitolato *Streetfighter '92*!

Purtroppo le notizie riguardanti questa succulenta novità sono ancora poche e vaghe, ma i nostri allampanati informatori hanno detto di non aspettarsi un vero e proprio seguito, bensì una versione remixata e potenziata del gioco più famoso di quest'anno.

Cosa significa tutto ciò? Nuovi personaggi? Nuove mosse? Nuovi fondali? Nuovi qualcosaltri? Purtroppo questa pagina della rivista è dovuta andare in stampa prima della presentazione ufficiale prevista per l'ATEI, ma se tutto andasse per il verso giusto (praticamente impossibile - Fabio) potreste trovare qualche ulteriore informazione nella rubrica *Arcade Action* curata da Maurizio "Ritardo Perenne" Miccoli, che verrà sicuramente consegnata all'ultimo momento.

IL RITORNO DI CAPITAN UNCINO

Ormai lo saprete tutti: è d'imminente uscita l'ultimo capolavoro di uno dei registi preferiti dallo staff di C+VG, Steven Spielberg. *Hook*, questo il titolo della pellicola, vedrà niente popò di meno che Dustin Hoffman nei panni di Capitan Uncino, Robin Williams come Peter Pan e Julia Roberts come interprete di Campanellino. Tanto per cambiare la Ocean s'è accaparrata i diritti del film - il cui budget dovrebbe essere il più alto nella storia del cinema - e sta realizzando l'omonimo videogioco. Lo strano è che questa volta non ci ritroveremo fra le mani il solito tie-in multievento Ocean, ma un vero adventure "alla Lucasfilm", realizzato addirittura in collaborazione con la Sony! Hook dovrebbe essere ben presto disponibile per Amiga e PC, ma se volete saperne di più non perdetevi l'anteprima sul prossimo numero di C+VG!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

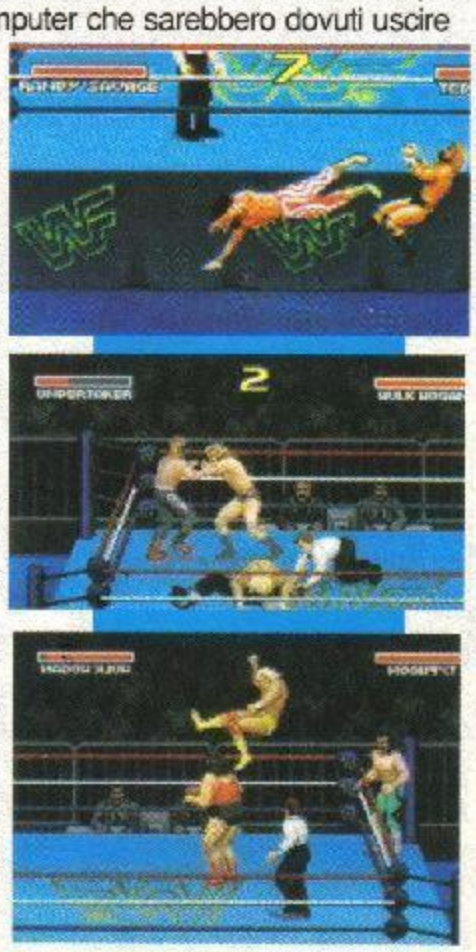
http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

IL RITORNO DI HULK HOGAN!!!

Ecco un paio di belle notizie per tutti i possessori di Super Famicom: come probabilmente avrete già intuito dalle foto qui sotto, qualcuno ha finalmente prodotto un gioco di wrestling decente per la consolona di casa Nintendo. Quel qualcuno è la Acclaim, che da parecchi mesi sta acquistando licenze di ogni genere a destra e a manca, e nel frattempo ha pure acquistato i titoli per computer che sarebbero dovuti uscire dalla ormai defunta Mirrorsoft.

Ad ogni modo, il gioco in questione si intitola *Super Wrestle Mania* e naturalmente è la conversione del famosissimo coin-op. Come potete vedere la grafica sembra quasi digitalizzata, e gli atleti possono prodursi in una quantità sconsiderata di spettacolari mosse acrobatiche dall'indiscutibile potere dolorifico. Il gioco dovrebbe arrivare nei negozi nel giro di pochi mesi, e potete star sicuri che C+VG sarà la prima rivista a pubblicare una recensione del gioco finito!



Nello stesso periodo di *Super Wrestle Mania* dovrebbe uscire anche la versione per Super Famicom di *Smash TV*, il coin-op insulso che tuttavia continua a riscuotere un successo spropositato nelle sale giochi di tutto il mondo. A presto la recensione!

LA US GOLD VA ALLE OLIMPIADI

Potrebbe essere il più grande videogioco su licenza dell'anno, o addirittura degli ultimi quattro! La colossale software house di Birmingham - meglio nota come US Gold - ha ottenuto i diritti di conversione delle Olimpiadi '92 per tutti i formati Sega, e il gioco dovrebbe uscire giusto in tempo per l'apertura dei giochi.

Tutti i migliori programmatori inglesi stanno attualmente lavorando sul programma nelle versioni per Megadrive, Master System e Game Gear, e una volta tanto c'è da aspettarsi qualcosa di colossale.

Sembra che il programma finito conterrà parecchie specialità basate come al solito sullo smanettamento coatto, fra cui i 100 metri, il salto con l'asta, il lancio del martello, i tuffi, il nuoto e il tiro con l'arco! Il numero definitivo degli eventi deve ancora essere comunicato, ma i nostri corrispondenti inglesi sono già sicuri che si tratterà di uno dei giochi-evento dell'anno: la recensione al più presto su C+VG!

ACH SO!

La notizia che state leggendo è stata scritta alle 9 del mattino, un attimo prima di lasciare la redazione per recarsi a Casciago, il paesino minuscolo con la più alta concentrazione di videogiochi d'Italia. Tra tre ore si svolgerà infatti nella sede della gigafamosissima Leader la presentazione di *Sturmtruppen - The Videogame* tratto dalle altrettanto gigafamosissime strisce di Bonvi.

Il gioco vede un imbecillissimo "volontario" attraversare nel senso sbagliato le linee di difesa delle sturmtruppen: la missione si svolge a piedi e su vari veicoli, con gran spreco di armi di ogni tipo. La prima impressione - tratta da una versione pressoché definitiva qualche settimana fa - non era particolarmente positiva, ma il verdetto definitivo lo darà solo la recensione sul prossimo numero di C+VG!

C+VG VA IN TV!!!

Che cos'è che ha la risoluzione di un VIC-20, i colori dello Spectrum e la giocabilità di un criceto morto? Ma naturalmente il Televideo, il servizio telematico dal nome inquietante originariamente riservato alla RAI e da qualche tempo offerto anche dalle emittenti private.

Sulla megaleggendaria Videomusic, ad esempio, il servizio si chiama Music-Fax e tratta di cose decisamente più divertenti dei bollettini di guerra di Mafia, Camorra, 'Ndrangheta & C. - gli argomenti trattati sono concerti, musica, cinema, computer e, a partire da questo mese, videogiochi! La vostra redazione preferita gestirà infatti a partire da questo mese una rubrica telematica in cui troverete tutte le ultime novità dal mondo dei videogiochi, consultabile con facilità pasticciando con il telecomando della vostra TV (sempre che sia predisposta per la ricezione del servizio).

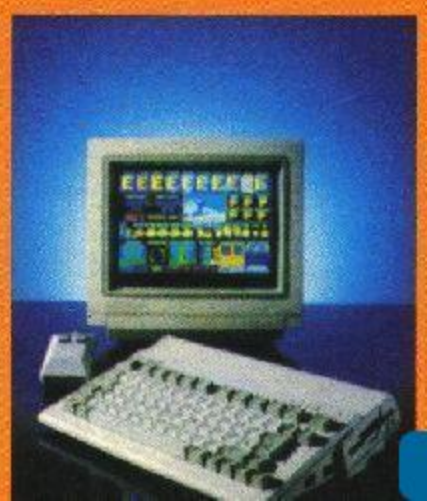
I primi mesi saranno "di prova", con aggiornamento mensile e un numero limitato di pagine, ma la situazione è destinata a migliorare nel giro di poco tempo - specie se dimostrerete di essere interessati. Ci vediamo in TV!

PIU' PICCOLO, PIU' POTENTE...

Avete appena comprato un Amiga 500 Plus? Cavoli vostri. Se aveste aspettato un mesetto avreste scoperto che la Commodore ha appena presentato l'Amiga 600, che finalmente presenta qualche innovazione sostanziale rispetto al classico A500.

Le caratteristiche salienti di questa nuova macchina sono le dimensioni (praticamente quelle di un C-64), la possibilità di collegamento diretto a un TV, 1 Mb di RAM di serie e la presenza in alcuni modelli di un hard disk interno - per non parlare dei vari aggiornamenti nella circuiteria e nel sistema operativo, che però dovrebbero risultare "trasparenti".

Insieme al nuovo computer, la Commodore ha presentato anche l'espansione A570 - ossia il decantatissimo e discretamente insulso lettore di dischetti CDTV per Amiga. Se volete qualche informazione in più NON telefonateci o scriveteci - per i dati tecnici vi conviene acquistare *Amiga Magazine*, la rivista semiseria diretta dal nostro ex-collaboratore Max Anticoli.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fiera Milano Presenta

7-11 MAGGIO 1992 - QUARTIERE FIERA

ABACUS

MOSTRA MERCATO DELL'INFORMATICA E DELLA TELEMATICA PER LO STUDIO, L'HOBBY, LA CASA

INGRESSO GRATUITO

INGRESSO DA VIA SPINOLA, (PORTA MECCANICA) MM1-AMENDOLA, DALLE 9.00 ALLE 18.00

Segreteria Operativa
Fiera Milano Infotelemarket S.r.l.
Largo Domodossola, 1 — 20145 Milano
Ingresso Uffici da: Porta Meccanica — Padiglione 20
Tel. (02) 48008619/48 — Fax: (02) 48008571

FIERA MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

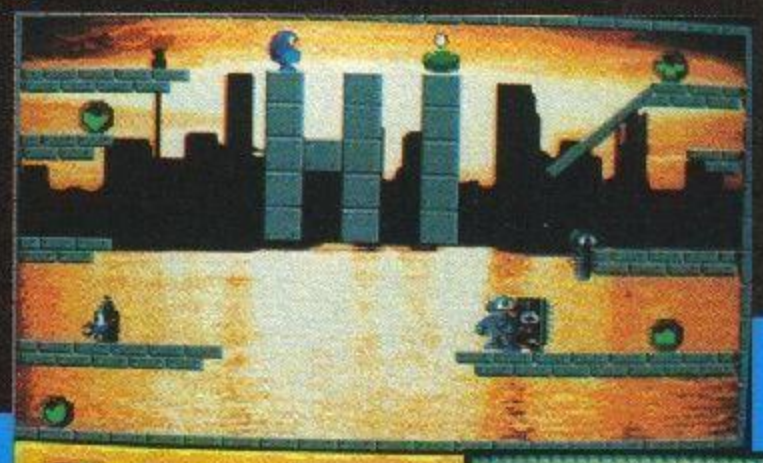
http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT

CRAZY SEASONS

REVIEW

AMIGA - IDEA



New York, New Yoooork...

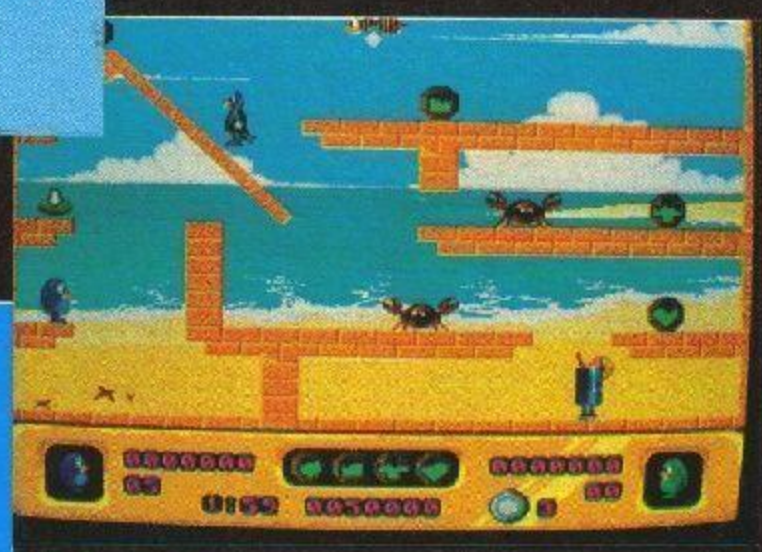
Il nemico della ▼ Primavera!

Occhei, occhei, la notizia della conversione di *Parasol Stars* ha sconvolto tutti quanti. Ma che ne dite di un bel platform "rotondoso" *made in Italy*? Si, eh? Beh, andiamo a illustrarlo. I due protagonisti del gioco sono due pinguini discretamente grassi che devono riordinare quattro blocchi pieni di un fluido non identificato per una cinquantina di livelli a schermata fissa. Questi blocchi hanno una doppia funzione - li potete (dovete) riordinare spingendoli, ma li potete anche scagliare addosso ai vari cattivi che vi assillano in ogni schermo. Ogni volta che ne splatterete uno apparirà un bonus, che può avere diversi valori: punti o power-up demenziali, come quello stile "Far West", che trasforma i protagonisti in pistoleri.

I cinquanta quadri sono suddivisi in quattro sezioni caratterizzate dalle quattro stagioni: alla fine di ogni stagione dovrete vedervela con un nemico gigante dall'aspetto carinissimo ma decisamente ostile - nel primo quadro è un pupazzo di simil-legno vestito con uno smoking, nel secondo un teschio e così via.

HOP! HOP! HOP!

In *Crazy Seasons* esiste la possibilità di accumulare più punti del normale grazie a un bonus per la rapidità. Se riuscite a completare un livello in meno di trenta secondi cadrà infatti dal cielo un maxi-oggetto dal valore spropositato - dovrete solo prenderlo prima del vostro avversario! Inoltre, se riuscite tra tutti e due i giocatori a collezionarne sette in una stessa stagione accederete a un livello segreto pieno zeppo di bonus! Wow!



Una tipica situazione "estiva" di *Crazy Seasons*

▼ Noi Puffi siam così...

La primissima volta che ho visto delle foto di *Crazy Seasons* (allora *Maddy Seasons*), sono rimasto davvero indisposto: la grafica non mi piaceva, i colori idem e così via. Quando invece quelli della Idea ci hanno invitato a vedere il gioco definitivo, devono avermi sciolto qualche stupefacente nella Lemonsoda, perché non smettevo più di stupirmi. In qualche modo, quello che assolutamente non mi piaceva è diventato un punto di forza: i fondali non saranno certo il massimo della vita, ma i nemici vari e i personaggi sono caratterizzati in un modo tale da sembrare il parto di un programmatore Taito. Il gioco non è da meno: mettere solo quattro blocchi uno di fianco all'altro in un dato ordine all'inizio sembra una passeggiata, ma ben presto diventa una vera e propria impresa, grazie soprattutto alla "topografia" dei livelli sempre più subdola e alla non-collaborazione che si crea quando si gioca in doppio (è uno spasso scagliare un blocco in faccia al secondo giocatore...). L'introduzione di alcuni particolari come il bonus per la rapidità e le varie sequenze animate (esilarante quella di fine gioco!) denota una cura non usuale per tutto quello che non riguarda direttamente il gioco - e non può essere che un bene. Insomma, promosso a pieni voti!

MARCO AULETTA

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	91
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

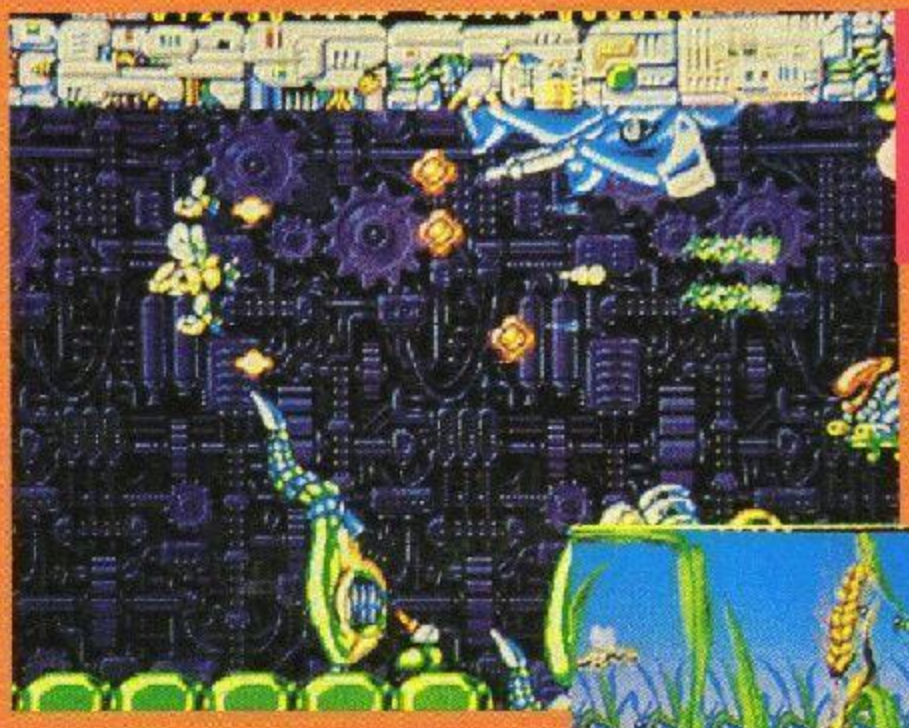
AMIGA - KAIKO

APIDYA

Gli insetti sarebbero animali affascinanti, in particolare alcuni di essi. Prendiamo ad esempio le api, meravigliose e instancabili bestioline, che convivono operosamente all'interno dei loro spettacolari alveari. Questi sono a loro volta strutture eccezionali, dotate di una complessità paragonabile solo a quella delle più grandiose opere dell'ingegno umano, e nelle loro cellette si estrinsecano la maggior parte delle numerose fasi della vita delle api. Queste nascono, comunicano, esplorano, costruiscono, producono miele e si riproducono continuamente, basando le loro relazioni su un elaborato sistema di comunicazione. Ah, le api!

In realtà, quelle bastarde ci fanno esplodere le palle ad ogni cavolo di primavera ed estate, ronzando come delle dannate, entrandoci in casa dalle finestre e infestando i cibi incustoditi. I loro fetenti alveari li piazzano nei punti meno opportuni, rendendo invivibili posti generalmente bellissimi e, soprattutto, di tanto in tanto si incacchiano senza motivo e pungono facendo un male cane!

Gli insetti sono una specie da sterminare, in particolare alcuni di essi...



Atro che gioco agreste: in *Apidya* ci sono anche livelli meccanici da fare invidia a *R-Type*!

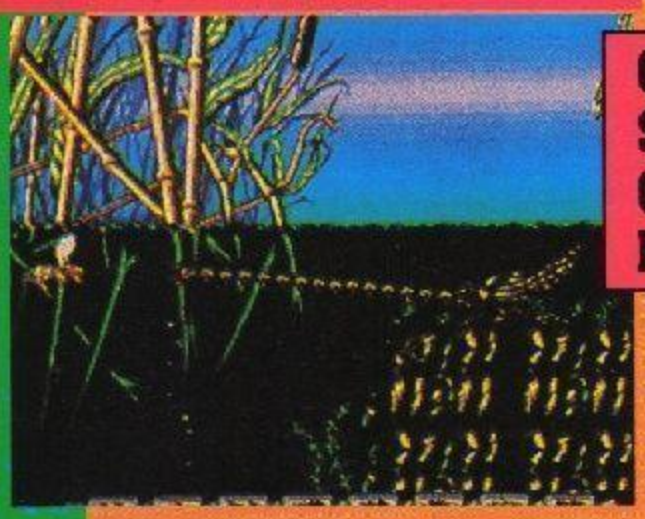
Il primo livello di *Apidya* è ambientato in un campo: il grano non è mai stato tanto indigesto!

CVG HIT

VITA DA API

Apidya è un semplice shoot 'em up nel miglior stile dei giochi per console, ma possiede alcune caratteristiche decisamente interessanti. L'ape controllata dal giocatore infatti non si limita ad essere armata di una mitragliatrice ad alta potenza, ma raccogliendo alcuni bonus può scatenare bombe a ricerca automatica con caduta gravitazionale o antigravitazionale, laser multidirezionali, pod (naturalmente a forma d'insetto), scudi e - incredibile! - un pungiglione ultradistruttivo più grande dell'ape stessa!

I pericoli si annidano persino sott'acqua!



AMIGA	
GRAFICA	97
SONORO	91
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	93

Era ora. Dopo averlo invocato e profetizzato per anni, finalmente l'avvento dei giochi "alla giapponese" è iniziato! Dopo il bellissimo *Dynablaster* di cui abbiamo parlato il mese scorso, infatti, *Apidya* è il secondo programma per Amiga che sembra essere uscito dritto dritto da una console - nella fattispecie da un Megadrive. Gli autori (tedeschi) non hanno solo seguito uno stile nipponico nella struttura del gioco, ma hanno persino inserito alcuni elementi (sequenze introduttive, menu iniziali, intermezzi) tipicamente "consolatorii", e la giocabilità ne risulta di gran lunga aumentata. Il gioco in sé in realtà è uno shoot 'em up senza assolutamente alcunché di innovativo eccetto l'ambientazione, ma una simile realizzazione e il livello di difficoltà alto e ben bilanciato lo rendono un titolo imperdibile per gli appassionati del genere - e almeno da provare per tutti gli altri.

FABIO ROSSI

http://www.oldgamesitalia.net/

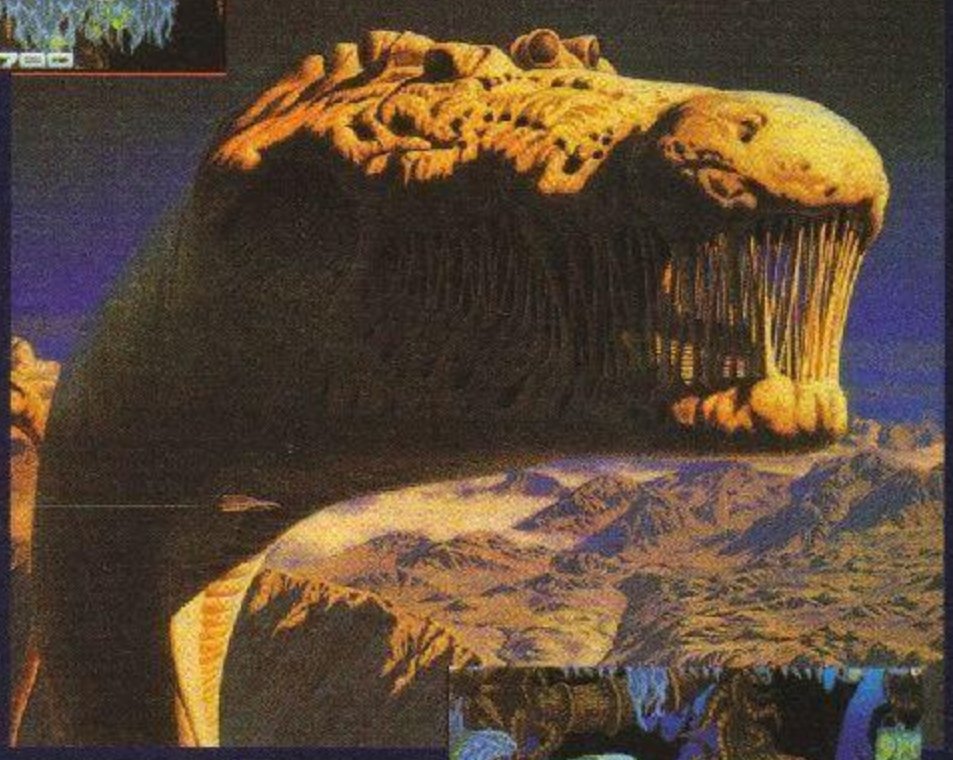
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ORK

AMIGA - PSYGNOSIS



I game designer sono una specie a sè, su questo non ci sono dubbi. I game designer della Psygnosis sono una specie a sè nella specie a sè, una sorta di razza creata solo attraverso complicatissime mutazioni genetiche. Sentite un po' la folle trama di *Ork*, come descritta dall'eloquentissimo manuale...

Gli Heyadahl non sono una razza particolarmente guerriera, però il loro aspetto aggressivo e i loro modi arroganti li rendevano spesso senza volerlo antipatici ad altre razze. Visto che le cose andavano così, gli Heyadahl dovettero ben presto imparare a combattere.

Praticamente, se ancora non lo avete capito, nei panni di Ku-Kabul, aspirante comandante del popolo Heyadahl, dovrete far la pelle a *n* razze aliene per il semplice fatto che state loro antipatici! Ma che discorsi sono? Allora anche la violenza negli stadi è giustificata!!! E le guerre su tutto il pianeta! E le risse fuori da scuola! E la focaccia intinta nel cappuccino, che è la cosa più disgustosa del mondo! Ma siamo impazziti? Rivogliamo le vecchie trame in cui c'erano in ballo interessi economici, amorosi o politici e non semplici antipatie epidermiche!

Polemiche a parte, *Ork* è il solito arcade-platform in cui si deve blastare tutto quello che si muove, recuperare chiavi e bonus vari e raccogliere carburante per poter usare i jetpac e svolazzare qua e là. L'originalità è morta...

AMIGA

GRAFICA	91
SONORO	90
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	**83**

Bello sì, ma non eccezionale. D'accordo, la programmazione di *Ork* è "da Psygnosis" (carina l'introduzione parallattica), la grafica è notevolissima con un uso dei colori davvero eccezionale e il sonoro è ottimo, però... però... però è sempre lo stesso gioco, lo stesso concept, lo stesso arcade platform che abbiamo visto proposto e riproposto centinaia e centinaia di volte. Qualcuno andrà pazzo per questo genere di giochi, ma io non ne posso veramente più. Mi sembra di essere tornato indietro di qualche anno, quando la maggioranza dei giochi Psygnosis e Rainbow Arts erano realizzati divinamente, ma senza un briciolo d'originalità: se alla software house di Liverpool non se ne escono di nuovo con qualcosa di innovativo nei prossimi mesi rischiano veramente di perdere un bel po' di credibilità. Lo ripeto, questo è il mio parere: qualcuno troverà *Ork* fantastico. Secondo me è come una Ferrari senza il motore: bella da vedere, ma inutilizzabile per andare in giro. Se poi i soldi vi escono dalle orecchie è un altro discorso...

SIMON CROSIGNANI

NEL BLU DIPINTO DI BLU...

Ork non è certo il primo videogioco in cui fanno la comparsa jetpac e simili: la storia è piena di platform "volanti" a cominciare dal mitico *Jetpac*, classico di tutti i tempi per ZX Spectrum (quando 16K erano tanti!) e dal suo seguito, *Lunar Jetman*. Recentemente ci siamo beati con *Exile*, in cui il jetpac era il vero protagonista del gioco, e *Rocketeer* della Disney, tie-in del film omonimo. Ah, non dimentichiamo il mitico *Rocket Ranger* della Cinemaware: la sequenza di decollo con l'aggeggio infernale sulle spalle rimarrà per sempre una delle più difficili e incasinate della storia!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

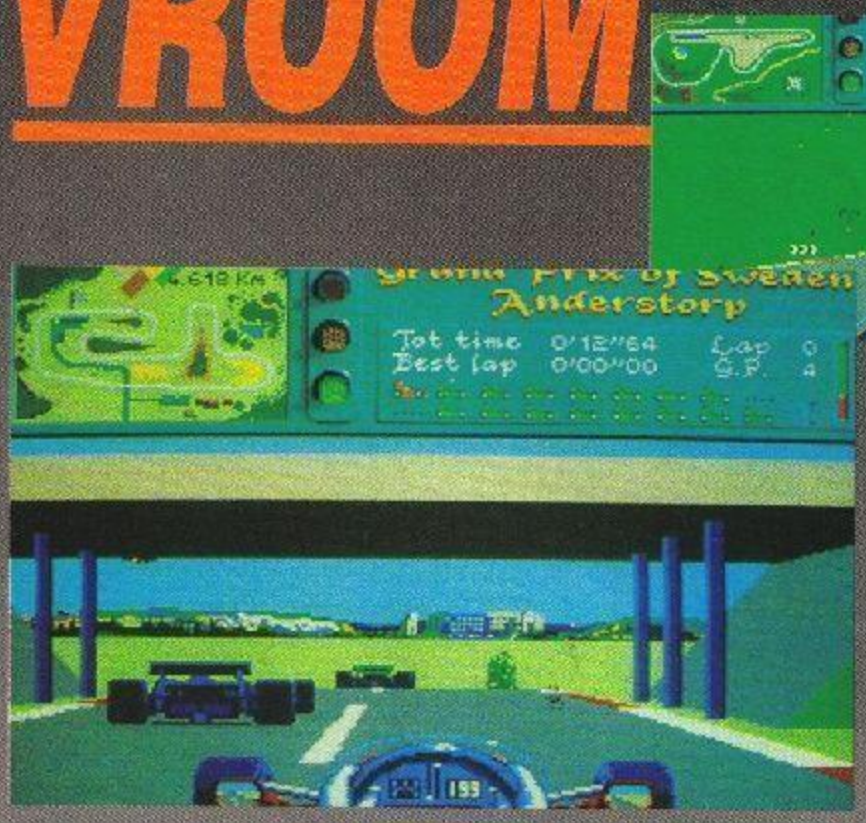
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA - LANKHOR

VROOM

Il mondiale di F1 è cominciato da poco, e non potete perdervi questa nuova occasione di emulare le gesta dei vostri piloti preferiti. *Vroom* si propone con la solita visuale in soggettiva, proposta questa volta con un mix tra poligoni e sprite: per la precisione a essere poligonali sono spalti, ponti, gallerie e box mentre il paesaggio è tutto in bitmap (cartelloni, alberi etc.), comprese le auto avversarie. Ovviamente queste ultime subiscono continui zoom e controzoom, oltre a dover fornire visualizzazioni laterali quando ci passate di fianco. Come ogni buon gioco di F1, anche *Vroom* ha le sue opzioni: arcade, gara, pratica, tutte con la possibilità di fermarsi ai box per effettuare un cambio gomme e per rifornirsi di benzina.

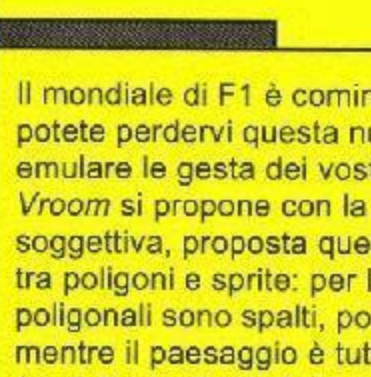


AMIGA

GRAFICA	89
SONORO	88
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	**86**

C+VG DICE CHE...

Ricordiamo a chi non se ne fosse accorto che è cominciato il mondiale di Formula Unoooooo!!!!! Quindi la domenica preparate popcorn, noccioline e Coca e sintonizzatevi sui GP, o almeno giocate a *F1GP* della Microprose! Di seguito le previsioni dello staff di CVG sul Mondiale appena iniziato:
Paolo: "Dando per scontato che le Ferrari non vinceranno per scaramanzia (cosa vuol dire?), io dico che la Amati può far valere il suo senso materno..."
Marco: "Ma quelli di Maranello non possono andare a rubare nottetempo le sospensioni alla Williams? Per me vince la Fondmetal. Beh, non si sa mai..."
Simon: "A dire il vero io facevo il tifo per Piquet, ma visto che il brasiliano s'è ritirato quest'anno punto tutto sul mitico Patrese con un'occhio anche per Zermiani & Poltronieri..."
Fabio: "Fin quando non ammettono l'uso di mitragliatrici, non mi interessa"



Funziona! Il temuto mix poligoni-sprite trova in *Vroom* una applicazione veramente perfetta: la velocità è notevole, il paesaggio è fluido e gli sprite delle auto sono gestiti alla perfezione. Ma che è? Hanno superato le routine di *Lotus 2*? No, non esageriamo, anche perché proprio riguardo alla grafica qualche appunto lo si può fare: i colori per esempio sono odiosi, e le auto avversarie oltre a essere fluide sono anche piatte come sogliole. Ma, fatte tutte le debite considerazioni, *Vroom* rimane un grande gioco, per quanto la longevità si becchi una bella mazzata con la presenza di soli SEI (!) circuiti; in compenso però c'è un'opzione arcade divertentissima e arrivare alla fine non è mai facile. Non sarà sofisticato come *F1GP* di Crammond, ma *Vroom* funziona, eccome!

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

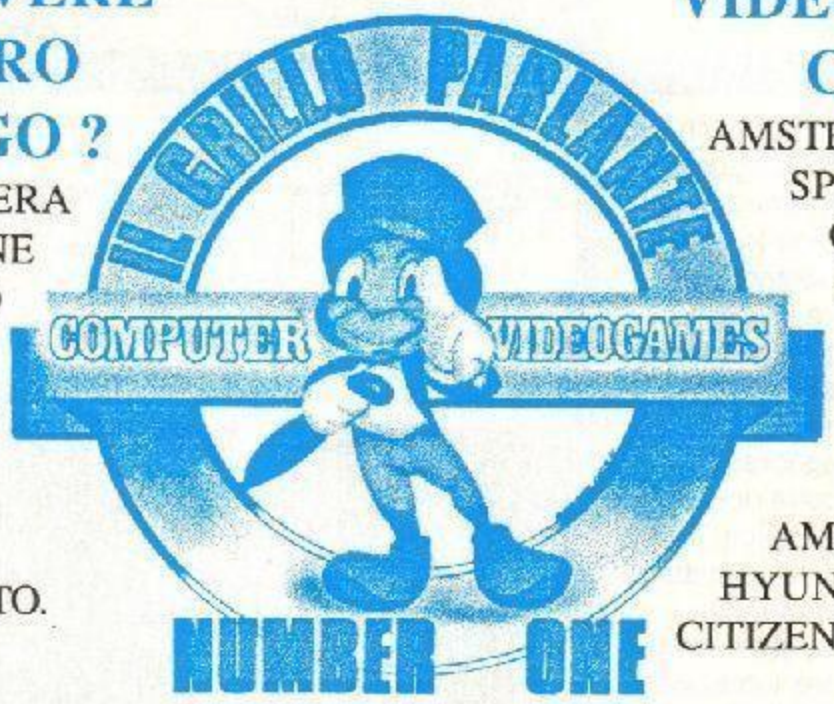
http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCHI PER CONSOLLE

COMMODORE - NINTENDO - GAME BOY - SEGA MEGA DRIVE - SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MASTER SYSTEM II - ATARI 2600

VUOI RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO ?

SCRIVICI UNA LETTERA CON LA DESCRIZIONE DELLA CONSOLLE O DEL COMPUTER DA TE POSSEDUTO ED INVIALA AL NOSTRO INDIRIZZO. RICEVERAI COSI' IL CATALOGO COMPLETO.



VIDEOGIOCHI PER COMPUTER

AMSTRAD - ATARI ST - MSX
SPECTRUM - AMIGA 500
COMMODORE C64/128
AMIGA 1000/2000/3000
CDTV COMMODORE
PHILIPS - FENNER
EPSON - OLIVETTI
MACINTOSH - IBM
AMSTRAD CPC -ATHENA
HYUNDAI - SHARP - VEGAS
CITIZEN - SAMSUNG - TANDY

IL GRILLO PARLANTE

VIA S. CANZIO 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

MARKET - Piccola Pubblicità

A. VERCELLI
Via Scalise, 5 - tel. 0161/54793
COMMODORE
C64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486

SOFT CENTER
Videogames e Software originali
LEADER, CTO, SOFTEL

PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DISK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

Per questo spazio pubblicitario telefonare al numero:

02/6948.218

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

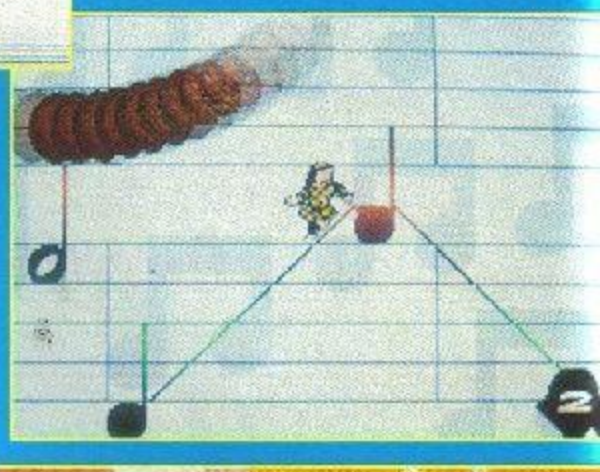
REVIEW

AMIGA - GREMLIN

HARLEQUIN

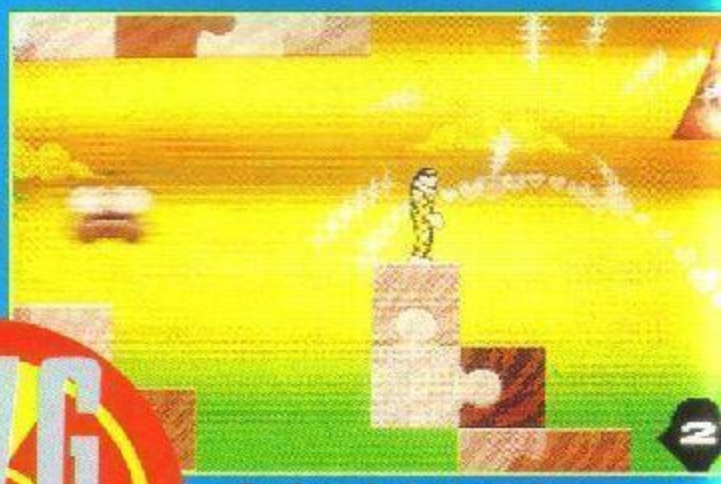
La terra di Chimerica è in grave pericolo. Non vi deve interessare come e perché, in che giorni, a che ora e su che canale: tutto quello che dovete sapere è che rimediare toccherà a voi! In *Harlequin* indossate i panni di uno strano tizio vestito da Arlecchino (anvedi te...) e il vostro compito è trovare i pezzetti del cuore sbriciolato e rimetterli insieme. Sfortunatamente per voi, la maggior parte degli abitanti di Chimerica è costituita da una massa di animali ignoranti che farà di tutto per ostacolarvi nella vostra ricerca, ed eventualmente uccidervi. Il gioco è il tipico platform game a scorrimento molto vasto in stile *Robocod*. Ci sono tutte le solite menate del genere, oggetti che ridanno energia, armi extra, bonus nascosti, cattivi di ogni genere e così via sparsi per ben ventitré mastodontici livelli. Perdetevi!

▲ E ora?



MI SI SPEZZA IL CUORE...

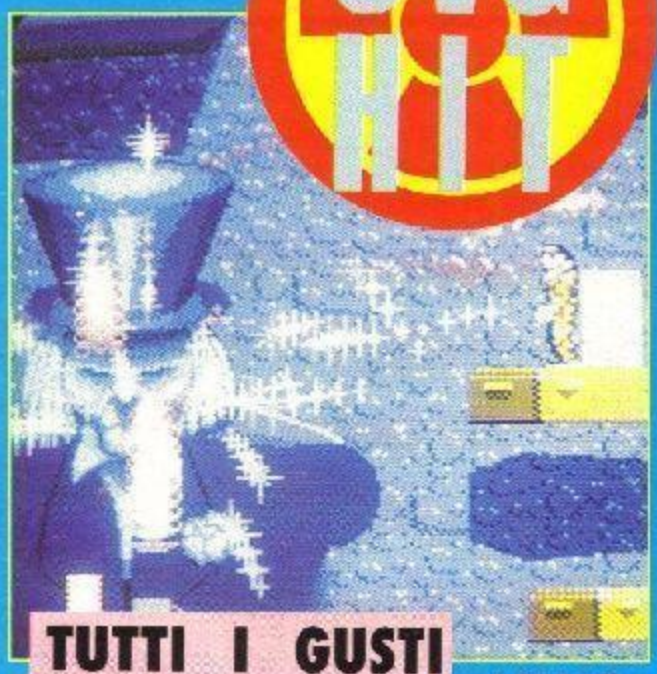
Tutto il gioco orbita attorno a dei cuori. Il vostro compito è ripararne uno, e come arma avete un set di cuoricini rosa, utili per eliminare qualsiasi insidia vi si pari davanti. Inoltre potete potenziarla raccogliendo... un cuore! Che originale, eh? I pezzi di cuore da raccogliere, infine... beh sono sparsi per i 23 livelli (e sono pure grossini!), e ci metterete un bel po' a recuperarli tutti.



Ehi! *Harlequin* è davvero molto bello! E' un platform a multiscorrimento molto simile a *Robocod*, ma con elementi così originali che lo rendono davvero qualcosa di *differente*! *Harlequin* prende in prestito caratteristiche da molti altri giochi come *Super Mario*, *Sonic* e così via, e li unisce ottenendo il migliore effetto possibile. La grafica dà al gioco un look decisamente inedito ed è molto atmosferica, e pur essendo carineggiante c'è una vena "noir" difficile da ignorare. Il gioco in sé rimane comunque la parte migliore: ci sono un sacco di posti da esplorare, cose da fare e da vedere. L'aggiunta di aiuti sotto forma di pensieri in stile fumetto è un'idea decisamente intelligente e spesso e volentieri aiuta a risparmiare tempo per cercare un dato oggetto. E' un gioco che acchiappa istantaneamente, e non passerà molto prima di ritrovarvi appiccicati al monitor cercando disperatamente questo o quell'oggetto alle ore più strane. Uno dei migliori platform su Amiga - senz'altro uno dei più *vasti*.

FRANK O'CONNOR

CVG HIT



▲ Stategli lontano, è meglio!

TUTTI I GUSTI SONO GUSTI

Gli oggetti da raccogliere in *Harlequin* sono a dir poco bizzarri: ci sono pesci-angelo per nuotare, un ombrello-paracadute e un hamburger vi ridà tutta l'energia. Ma più strano di tutti è lo Space Hopper, ovvero una specie di palla di gomma su cui montare che vi permette di saltare raggiungendo altezze impensabili!

▲ Per la serie "non sappiamo dare la pausa"...

DEJA VU

Se avete giocato a *Robocod* sperimenterete una sensazione di deja-vu (che è quella sensazione che si prova quando si appoggia una mano sul fornello tenendo nell'altra in equilibrio venti piatti fondi accatastati a piramide stando in piedi su un water e indossando un cappello a cilindro verde smeraldo con la scritta lampeggiante "I love Miami" mentre si fischietta "*Waltzing Matilda*"), ma le somiglianze sono casuali, visto che i due giochi sono stati programmati in conteporanea!

AMIGA

GRAFICA	89
SONORO	86
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	91

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

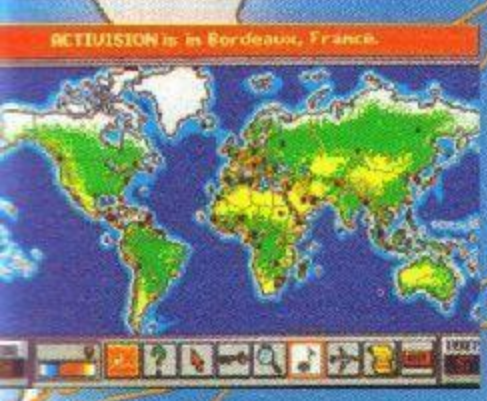
BUSH BUCK

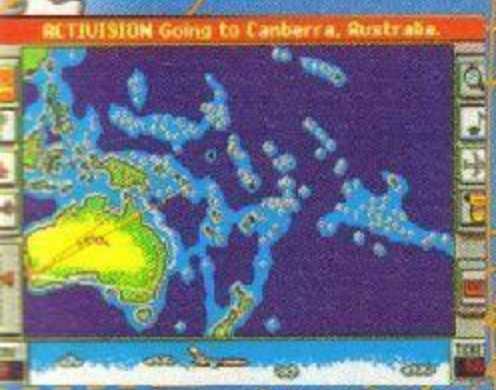
PC - ACTIVISION

Trama ad alto tasso di plausibilità: nel 2010 il mondo è diventato una comunità globale, in cui gli scambi culturali e commerciali sono assolutamente liberi e armoniosi. Per festeggiare l'evento tutte le nazioni hanno deciso di creare un museo in cui racogliere gli oggetti caratteristici di ogni paese, in modo da preservare le tradizioni e l'identità dei vari componenti della Comunità.

Uno dei leader della società incaricata di organizzare la raccolta è però un collezionista malvagio ed egoista, che non brama altro che utilizzare i manufatti in questione per arredare la sua megavilla nascosta in Mongolia. Per ottenere questo scopo ha pensato allora bene di convincere tutti i capi di stato del mondo a organizzare una colossale caccia al tesoro da svolgersi in tutto il pianeta, che il malvagio essere ha però intenzione di vincere utilizzando mezzi superiori & sporchi trucchi.

Gli unici a conoscere le intenzioni truffaldine del figuro (che si chiama appropriatamente Otto Von Slinkenrat) siete naturalmente voi, che vi impegnate di conseguenza a partecipare alla megacaccia al tesoro - e possibilmente a vincerla...





Ho sempre pensato che i giochi educativi fossero noiosi, e caricare *Bushbuck* è stata una sorpresa davvero piacevolissima. Il tema della caccia al tesoro ha appassionato immediatamente tutta la redazione, e per qualche giorno non abbiamo fatto altro che cercare di anticipare le mosse di Otto Von Slinkenrat e recuperare quanti più oggetti possibile prima che lui e gli altri cercatori gestiti dal computer ci mettessero sopra le loro manacce adunche. L'impresa è stata ardua e molto lunga, anche perché giocare *Bushbuck* contro un avversario umano moltiplica parecchio il divertimento, e le sfide fra redattori si susseguivano a ripetizione. Quando alla fine sono riuscito a salvaguardare la maggior parte dei manufatti dalle grinfie del cruccaccio, sono rimasto stupefatto dal numero di nozioni geografiche che avevo imparato nel frattempo - e senza annoiarmi neanche un secondo! Certo, la grafica è spartana e la traduzione del testo molto discutibile, ma se il vostro problema è convincere i genitori che il computer è un passatempo utile *Bushbuck* è quello che fa per voi - specie se lo alternate con qualche partita a *Stellar 7* e *Hyperspeed*!

FABIO ROSSI

A ZONZO PER IL MONDO

Nonostante le apparenze, *Bushbuck* non è una semplice caccia al tesoro: lo scopo principale del programma è insegnare la geografia ai giocatori, cosa in cui riesce benissimo. Nel corso della partita infatti sul video appaiono (in italiano) centinaia di informazioni interessanti relative ai luoghi visitati, che essendo indispensabili per vincere il gioco nei livelli avanzati vengono memorizzate con facilità - imparando nel frattempo usi, costumi e caratteristiche dei paesi più disparati. Idem dicasi per la geografia politica: poiché è essenziale ottimizzare gli spostamenti da un paese all'altro i giocatori tendono a imparare subito le posizioni assolute e relative delle varie nazioni - vincendo a *Bushbuck* e superando brillantemente gli esami di geografia!

PC

GRAFICA	60
SONORO	60
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**85**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA - GREMLIN

SPACE

Dopo il discreto successo della conversione del noto board game fantasy *Heroquest* per tutti i maggiori formati, la Gremlin ha deciso di "riprovarci", questa volta puntando sul suo ideale seguito: *Space Crusade*, una specie di *Aliens* formato famiglia dove dei gruppi di corazzatissimi Marine Spaziali devono ingaggiare furiosi scontri con tutte le razze meno simpatiche dell'universo a bordo di fatiscenti vascelli spaziali oramai inattivi noti come "Space Hulk". Ognuno dei giocatori (massimo tre minimo uno) prende il controllo di una differente squadra costituita da cinque Marine, e tutto quello che deve fare è guidarla per i corridoi verso l'obbiettivo della missione, che può spaziare dal fare saltare un pannello di controllo all'eliminare tutti gli alieni di una data specie. Durante il tragitto naturalmente gli "inquilini" si daranno da fare per impedirvi di tornare a casa sani e salvi, e solo un intelligente lavoro di squadra potrà salvarvi da un destino poco piacevole...

I FERRI DEL MESTIERE

Prima di partire per una qualsiasi missione dovrete preparare per bene la vostra squadra: innanzitutto, bisognerà scegliere le armi per il caposquadra, che è il Marine più "cattivo". Dopodiché potrete armare gli altri quattro con gingilli come l'*Assault Cannon*, il *Plasma Gun* e via dicendo. Inoltre, a seconda del grado del comandante avrete a disposizione diversi tipi di equipaggiamento extra come mirini, campi di forza, granate, kit di pronto soccorso e sistemi idraulici per migliorare il movimento dei Marine con armi pesanti. Sempre in proporzione con il grado (che migliora a mano a mano che vengono completate le missioni) è possibile impartire ordini speciali che possono salvare una squadra nel momento del bisogno.

DOV'E' IL QUARTO

Nella versione originale di *Space Crusade* - che tra l'altro cambia nome da nazione a nazione, in Italia è *Starquest*, in America è *Deathwing* e così via - era possibile giocare non in tre, ma in quattro contemporaneamente. Tre potevano impersonare la Legione Astarte (non è altro che il nome "ufficiale" del corpo dei Marines Spaziali), il quarto in-

Non so voi, ma io bevo Aper... ehm, dicevo: non so voi, ma io amo questo genere di giochi. E, soprattutto, amo l'ambientazione futuristico-decadente-opprimente tipica del magnifico *Warhammer 40.000*. *Space Crusade*, quindi, cade proprio a fagiolo: non per niente il gioco da tavolo è uno dei miei preferiti.
A voler fare i pignoli, però, non è nulla di particolarmente innovativo o eccezionale: si guidano dei gruppetti di soldati per dei piccoli labirinti, li si dispone, si sparacchia e ci si affida al caso per la maggior parte degli eventi. E allora, perché dovrebbe piacermi? Se stavate più attenti era meglio, visto che l'ho già detto, comunque voglio aggiungere che quello che funziona più di tutto è la combinazione, l'amalgama di atmosfera, violenza allo stato puro, strategia e cooperazione. Inutile dire che agli aficionado degli spara-spara, *Space Crusade* potrà sembrare un semplice giochino strategico, ma chi avrà la pazienza di farci almeno una partitina - poco più di mezz'ora - si accorgerà che c'è molto di più di quello che sembra...

MARCO AULETTA

TUTTI ALLO ZOO

Gli alieni in *Space Crusade* sono tanti, e soprattutto sono tutti cattivissimi. Si possono trovare i modesti e poco armati Gretchin, i mediocri Orchi dello Spazio, i temibili Marine del Chaos (in tutto e per tutto simili ai "buoni"), gli Androidi (sorta di Terminator ma meno cattivi), i Soulsucker (originariamente Genestealer), viscidissimi alieni e infine il Dreadnought, una macchina immensa tipo l'ED-209 armato fino ai denti e davvero molto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E CRUSADE

GIOCATORE?

vece aveva a disposiozione gli alieni, con grandissima soddisfazione per chi ama fare il cattivo. In questa versione invece gli alieni sono gestiti dal computer, più che altro per una questione di comodità e per poter apportare alcune migliorie come il "movimento nascosto". Insomma, un gran bel lavoro!

!

Le trasposizioni elettroniche dei board game di questo tipo non hanno mai riscosso un grande successo, soprattutto perché il passaggio su computer distrugge completamente l'atmosfera creata da tavoliere e pedine, riducendo l'azione a un ripetitivo pasticcio di menu e grafica minimalista. *Space Crusade* invece è tutta un'altra cosa: grafica chiara e colorata, animazioni, visuali assortite ed effetti sonori ricreano più che adeguatamente lo spirito del gioco da tavolo, sia che si giochi da soli, sia in compagnia. L'unico mio dubbio nei confronti di questo titolo - imperdibile per tutti gli amanti dei board game - riguarda la sua longevità, seriamente minata dalla presenza di sole 12 missioni; c'è solo da sperare che i dischi di espansione escano in fretta, nel qual caso *Space Crusade* su computer potrebbe facilmente diventare un fenomeno delle dimensioni di *Dungeons & Dragons*.

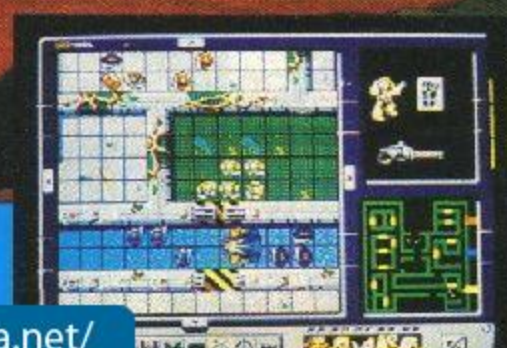
FABIO ROSSI

AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	80
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	91

DI PIU'! DI PIU'!

Avete ancora fame di carne aliena (bleargh, che schifo che fate!)? Beh, vi farà piacere questa notizia: avete mai sentito parlare del gioco da tavolo *Space Hulk*? Beh, come background si rifà a *Warhammer 40.000*, esattamente come *Space Crusade*, e lo svolgimento è altrettanto simile: un gruppo di Marines (questa volta agghindati con la mitica armatura Terminator) devono penetrare in un vascello spaziale (uno Space Hulk appunto) e eliminare tutti i Genestealer presenti. La Electronic Arts ha comprato i diritti del boardgame e lo ha trasformato in un simil-*Dungeon Master*. E che cosa può significare questo? Esatto: massacrooooooo!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA - IDEA

Retee!

Mi sembra di sentirvi: "No, non è possibile, un altro gioco di calcio per Amiga, non ne possiamo più, non c'è più religione, questa casa non è un albergo, meglio un uovo oggi che una gallina domani" e tutto il resto. Ma attenzione: *Retee!*, aprite bene i padiglioni, è la versione Amiga di... di... di... *Emlyn Hughes International Soccer*!!! Squillino le trombe!!! Avete capito bene: il più grande gioco di calcio per gli 8-bit approda dopo millenni sull'Amiga e conserva tutte le sue caratteristiche! La principale, come molti sapranno, è la gamma di tiri disponibili con traiettorie indipendenti dalla direzione del giocatore. I tiri possono essere alti e bassi (a seconda della direzione del giocatore), nella stessa direzione del giocatore, lateralmente, in diagonale e di 30 gradi rispetto alla sua direzione. In pratica, un giocatore con la palla al piede ha a disposizione un totale di 7x2(alto+basso) tipi di tiri effettuabili e può variarne ancora la potenza!!! Come se questo non bastasse, ci sono anche: tacchetti, colpi e tuffi di testa, un campionato a 8, una coppa, tre parametri per ogni giocatore, il MIGLIOR editor di magliette mai visto, e una montagna di opzioni. Sta per venirci un infarto!!!

IL CAMPIONATO PIU' BELLO DEL MONDO

Giustamente, avendo trasformato *Emlyn Hughes* in *Retee!*, l'Idea ha tradotto tutte le opzioni e i messaggi di falli, punizioni e rimesse che appaiono durante la partita. Di conseguenza il gioco è proprio tutto italiano, ma non si sono fermati a questo: hanno pure inserito otto formazioni italiane tra le migliori del nostro campionato e tutti i nomi dei veri giocatori esistenti, risparmiandovi così l'onere di dover ridigitare tutto quanto!

PARLA L'ESPERTO: EMLYN HUGHES/RETEE! VS. KICK OFF

Due mostri a confronto. Io, Paolo Cardillo, dopo aver ascoltato improperi, panegirici, pareri e controppareri sui due più grandi videogiochi di calcio della storia, posso rivelare finalmente la verità su pregi e difetti di *Emlyn Hughes* e *Kick Off* (e i suoi seguiti). Riporto di seguito i più frequenti commenti sui due giochi:

Grafica
EMLYN HUGHES: "Ma è come alla TV!"
KICK OFF: "Non sapevo che le formiche giocassero a calcio!"
Sonoro
EH: "Senti, sembra di essere a Wembley!"
KO: "Gol! Ehi, ma chi ha aperto la doccia?"
Immediatezza
EH: "Dunque, se sto andando in diagonale e devo effettuare un pallonetto verso l'area... ehi, dov'è finito il pallone?"
KO: "Lancio sulla fascia, passaggio al centro, cross, colpo di testa, parata, rinvio, respinta, fischio dell'arbitro...".
Realismo
EH: Vedi grafica
KO: "Futuristico! C'hanno messo il campo di forza per respingere il pallone!"
Velocità
EH: "Dunque, secondo la prima legge dell'inerzia il moto dei giocatori aumenta in rapporto alla lunghezza del calzino destro fratto..."
KO: "OK, la moviola con avanzamento veloce è una bella cosa ma vogliamo rimettere la velocità normale?"
Strategia
EH: "Ecco cosa mancava!"
KO: "Ti carico da *Player Manager* la mia zona a uomo con centromediano fluidificante che verticalizza sulla fascia in fase di pressing alla Herrera e ti faccio vedere!"

P.S. Questo box VUOLE scatenare un dibattito! Riversate le vostre idee nella posta e vi risponderemo (correzione: Paolo vi risponderà. io non ne ho proprio voglia! - Fabio)(Kick Off l'è più belo, oh! - Simon)!

Grazie Idea! Non potevi fare a tutti gli appassionati videocalciofili miglior regalo! Mi sono convertito a 22 religioni nella speranza di poter vedere *Emlyn Hughes* approdare sull'Amiga e finalmente è arrivato! Lo strapotere di *Kick Off* a questo punto deve considerarsi in pericolo perché se la sua immediatezza, unita a tutti i successivi potenziamenti (aftertouch, punizioni con barriera, mercato e strategia di *Player Manager*) ne ha fatto uno dei più coinvolgenti giochi di calcio della storia, ora voglio vedere chi saprà resistere all'eccezionale realismo di *Retee!* Nei vari *Kick Off* "entravate" come niente? Provate allora a impadronirvi del metodo di controllo di *Retee!* e vi sembrerà di vedere un'azione come la fanno alla TV. E' tutto qui il confronto tra i due: coinvolgimento immediato contro sofisticata aderenza alla realtà. Chi vincerà? Non lo so: so solo che tra poco dovrebbe uscire la versione manageriale di *EH*, e allora ne vedremo davvero delle belle (e sarebbe davvero una buona Idea importarlo, ci siamo capiti?).

PAOLO CARDILLO

CVG HIT

AMIGA

GRAFICA	87
SONORO	89
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	93

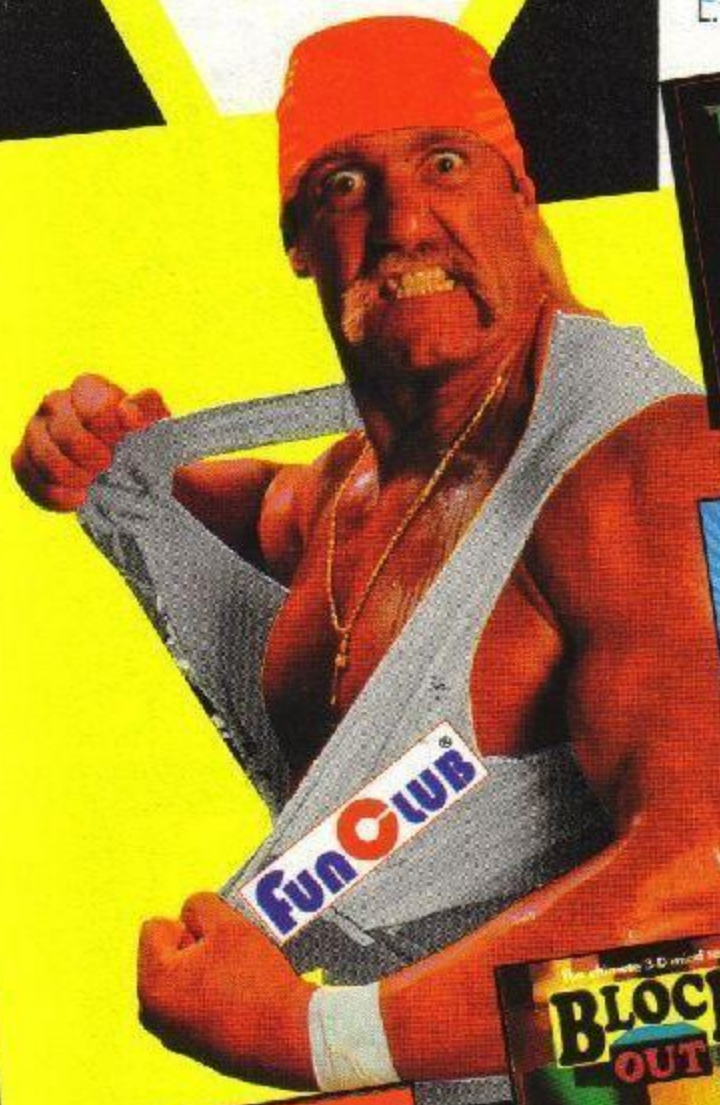
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

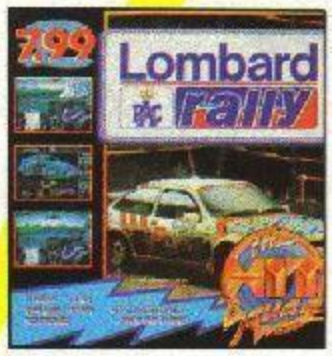
HAI UN'AMIGA?
FERMATI...E LEGGI QUESTA PAGINA!!

REGALO!

AD OGNI NUOVO SOCIO LA BELLISSIMA **T-SHIRT**



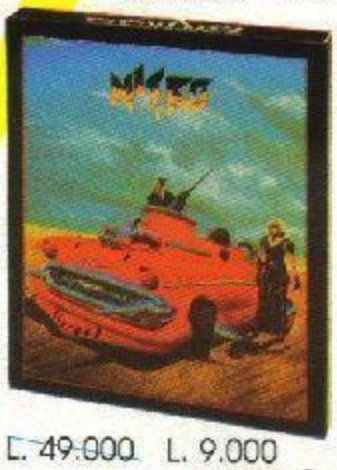
cod. 048
L. 29.000 L. 6.000



cod. 095
L. 29.900 L. 6.000

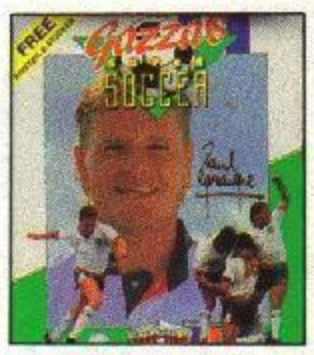
cod. 093
L. 49.900 L. 9.000

cod. 094
L. 29.900 L. 6.000

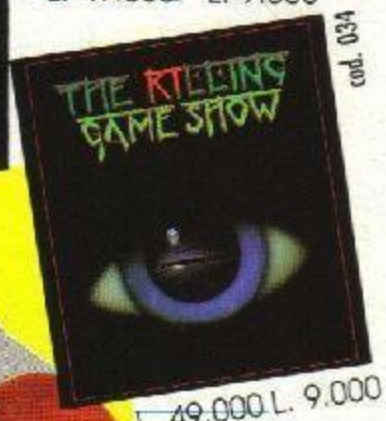


cod. 033
L. 49.000 L. 9.000

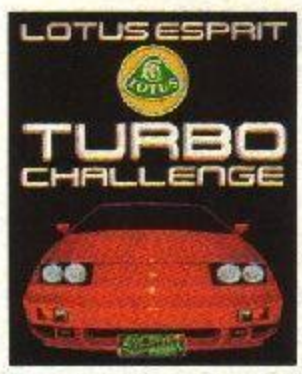
cod. 064
L. 39.000 L. 12.000



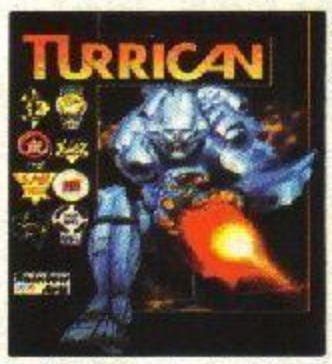
cod. 001
L. 29.000 L. 6.000



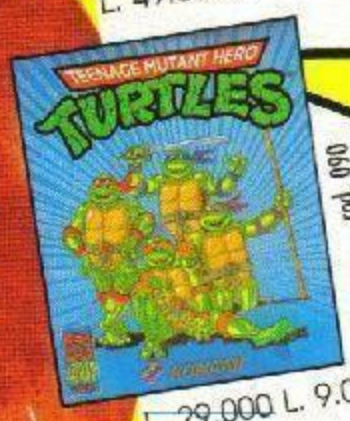
cod. 034
L. 49.000 L. 9.000



cod. 092
L. 49.900 L. 15.000

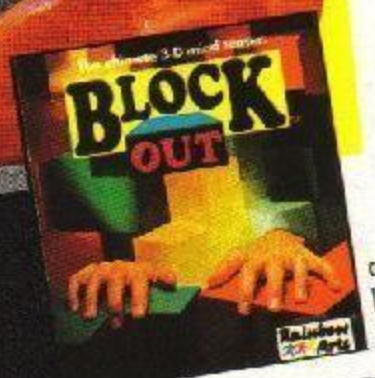


cod. 006
L. 29.900 L. 6.000



cod. 060
L. 29.000 L. 9.000

cod. 035
L. 49.000 L. 6.000



cod. 018
L. 29.000
L. 9.000

FUN CLUB Amiga

SCEGLI 3 GIOCHI A PARTIRE DA L. 6.000 L'UNO!

TUTTI I GIOCHI SONO RIGOROSAMENTE ORIGINALI.

C + VG **MODULO DI ASSOCIAZIONE**

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 4.000 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /___/ /___/ /___/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /___/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____ / _____ Data _____

Firma _____ ETÀ _____
(di un genitore se minorenne)

Professione _____ Tipo di Amiga _____

Compila, ritaglia spedisci a:
FUN CLUB, VIA SANVITO SILVESTRO, 60 - 21100 VARESE

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy, utility... tutti rigorosamente originali e corredati da istruzioni dettagliate. **PREZZI VANTAGGIOSI** con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più. **UNA GRANDE OFFERTA** riservata ai nuovi soci, **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili. **ECCO COSA DEVI FARE,** compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco: riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane circa, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti. Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla. ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo. Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO,** l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di L. 29.000 (+L. 4.000 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata.

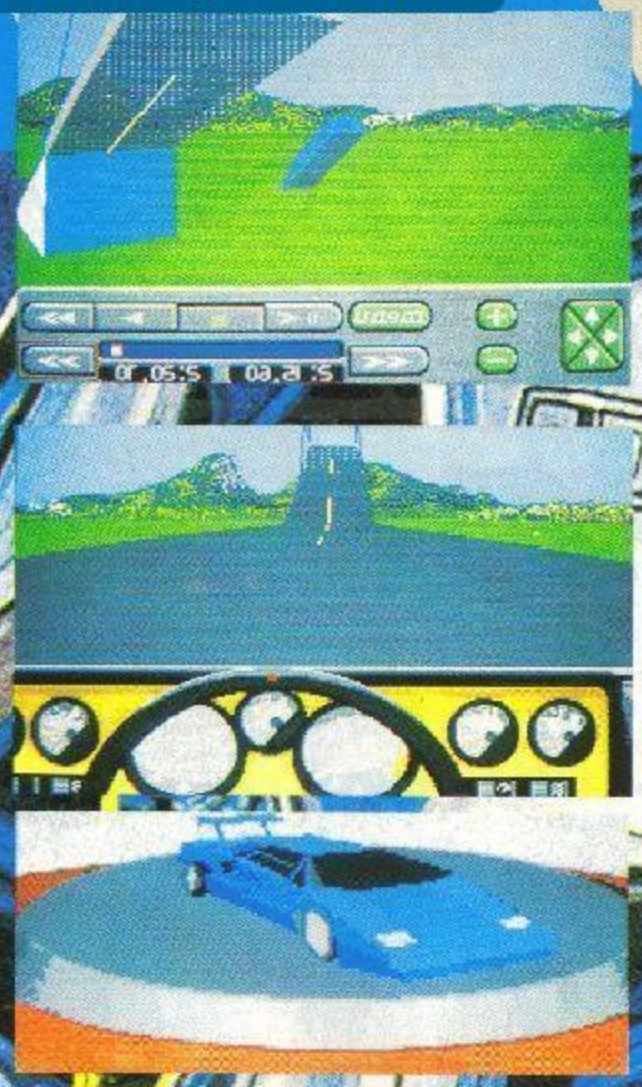
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA - MINDSCAPE

Così il vostro hobby preferito è saltare su un veicolo qualsiasi e impegnarvi nelle acrobazie più spericolate, eh? Beh, sfortunatamente, sembra che per la maggioranza di voi l'espressione "un veicolo qualunque" stia a significare solo bici, skate, pattini & consimili. Oggi comunque è il vostro giorno fortunato: la Mindscape è venuta in aiuto con la conversione del famoso *4D Sports Driving*! Potrete scegliere tra una moltitudine di auto una più costosa dell'altra - come la Corvette ZR-1, il Lamborghini LM-02, l'Acura NSX, la Jaguar IMSA, la Ferrari GTO e persino una Formula Indy - e portarle a spasso per i circuiti più spettacolari del mondo. Potrete scegliere se correre contro il tempo (o la stampa, il corriere della sera, l'osservatore romano...) o contro uno tra cinque guidatori, ognuno con le sue brave idiosincrasie per determinati ostacoli.



LUCI! MOTORE! AZIONE! SPLAT!

Completate un circuito (o spappolatevi) e avrete la possibilità di osservare il vostro operato grazie a un sofisticato sistema di replay. Potrete selezionare ogni tipo di inquadratura fissa e mobile (in stile ripresa TV) e, mediante un pannello in stile VCR, andare avanti e indietro per il "filmato" osservando errori e prodezze, magari anche "alla moviola".

AAA MALATI OFFRESI

Se siete stanchi delle solite corsette cronometrate, che ne dite di un bel set di avversari? C'è il tedesco che ha paura delle altezze, c'è lo scarsone completo, c'è la fanciulla poco raffinata e persino il pazzo omicida! Wow!

SPORTS 4D DRIVING

Hard Drivin' II è stato tremendamente deludente, e l'unica cosa che lo salvava un po' era l'editor, che tra l'altro non era nemmeno un gran che. 4D Sp*orts Driving* invece è un gioco davvvero ammirevole: la grafica si muove abbastanza velocemente, il gioco è divertente e abbastanza vario. La varietà delle opzioni è tale da assicurare sufficiente divertimento per un bel pezzo e lo stesso vale per i circuiti molto diversi tra loro - senza contare che quando vi stuferete avrete sempre la possibilità di preparare i vostri bravi percorsi da incubo. Ci sono anche i difetti: le auto sembrano tutte una serie di scatole di cartone (per essere onesti, però, questo serve a mantenere una certa velocità di aggiornamento) e per fare un po' di partite è necessario trasformarsi in DJ, tanto c'è da cambiare i dischi! A parte questo, *4D* è un veloce, divertente gioco di guida vettoriale che piacerà praticamente a tutti.

PAUL RAND

MA CHI E' SCALETRIX?

Vi siete stufati del vostro set Polistil che permette sempre e solo circuiti a "8"? Che ne dite allora di un editor di piste con tanto di ostacoli come le rampe tipo autosilo, tratti ghiacciati e sterrati, salti, giri della morte e chi più ne ha più ne metta? Beh, qui c'è.

AMIGA

GRAFICA	84
SONORO	74
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	84

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

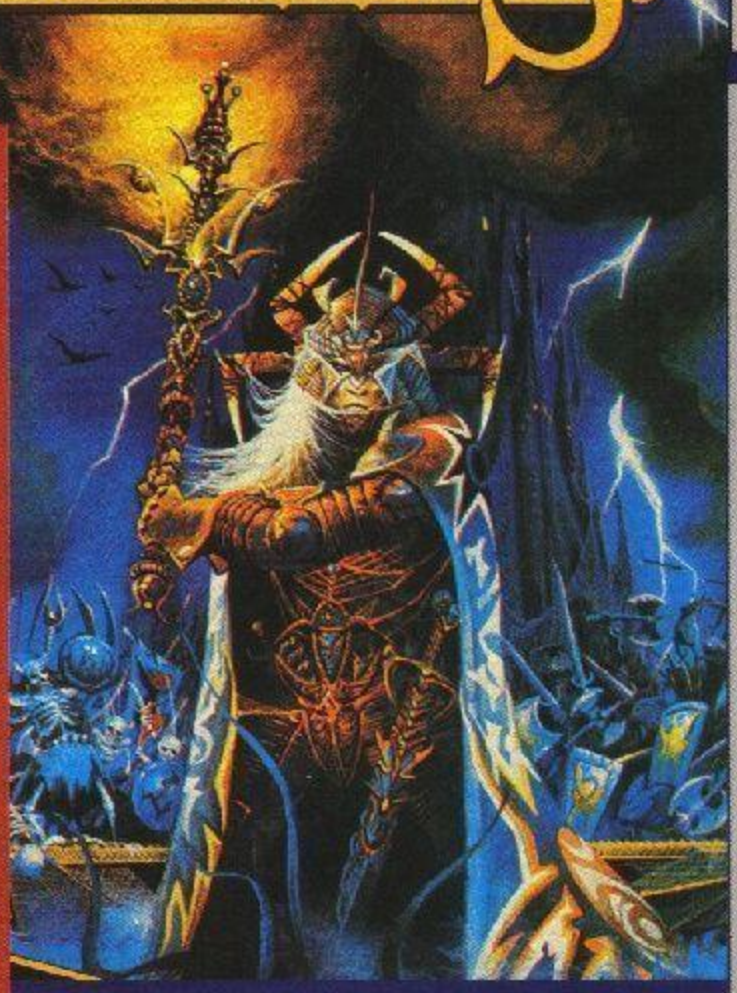
REVIEW

SHADOWLANDS

AMIGA - DOMARK

Fare il principe non è impresa da tutti: ci sono regole da seguire, funzioni legislative da espletare, plebei da soddisfare e, soprattutto, temibili nemici giunti da chissà dove da fronteggiare. Vashnar ha imparato il peso di queste responsabilità sulla propria pelle: l'esercito di Overlord, il cattivo di turno, ha ridotto a fuoco e fiamme i suoi possedimenti e, dopo una lotta tanto breve quanto inutile, ha mandato il povero principe al Creatore.

Qui inizia la vostra avventura in *Shadowlands*: al comando di quattro temerari dovrete letteralmente spazzare via l'armata del malvagio, recuperare i tocchi del principe Vashnar sparsi un po' ovunque (splatter!) e, come da buona tradizione Frankesteiniana (aborrro questo termine - Mughini), portare le suddette membra umane in un "rigeneratio loco" cosi da poter vivere di nuovo felici e contenti sotto l'illuminata guida del nobile ex-assassinato. Il tutto in un RPG isometrico alquanto realistico e dallo stile grafico tipicamente nipponico. Si tratta forse di un progetto di destabilizzazione del popolo del Sol Levante che mira alla conquista anche del mercato videogiochistico su computer? Ai giocatori di ruolo l'ardua sentenza...



QUALCOSA DI NUOVO...

... e del cioccolato. Battute inflazionate a parte, *Shadowlands* ha il pregio di introdurre diversi elementi innovativi nel campo dei giochi di ruolo. Tanto per cominciare, grazie al nuovo sistema di controllo è possibile far compiere diverse azioni contemporaneamente ai quattro membri del vostro party senza essere costretti a pigiare 114 tasti differenti o a dannarvi con menù, sottomenu e sopramenù, ma con il semplice ausilio del mouse. In secundis ogni oggetto ha un livello di energia che varia a seconda dell'usura e che può essere aumentato solo "succhiando" l'energia da altri oggetti e agendo con un incantesimo (che strano, eh?). Per finire ecco il tanto decantato sistema Photoscape, con luci e ombre in tempo reale: alla Teque ne sono talmente orgogliosi che hanno deciso di chiamare il gioco *Shadowlands* apposta (per gli anglofobi, *shadow* vuol dire "ombra").

Scommetto che ora vi aspettereste lodi sperticate e aggettivi superlativi per un gioco descritto da riviste concorrenti come "superbo, magistrale, innovativo". Niente di tutto ciò: *Shadowlands* è un gioco della Domark, e si vede. I programmatori sono il team Teque London, e si vede pure quello. Ciò che mi chiedevo prima di giocare a *Shadowlands* era: com'è possibile che un gruppo di programmatori che ci ha propinato per anni una schifezza via l'altra (*Chase HQ* su tutti) se ne esca tutto ad un tratto con un capolavoro di tecnica è originalità? Risposta dopo aver visto il sopracitato gioco: non è possibile. D'accordo, la grafica pseudogiapponese è discreta, c'è il tanto decantato Photoscape con il sistema di luci e ombre blabla blabla, si comanda interamente via mouse... Posso aggiungere una cosa? Cheppalle! Quello che vogliamo sono titoli giocabili e che ci facciano divertire: chi se ne frega del sistema d'illuminazione in tempo reale? Fosse almeno programmato decentemente: lo scrolling è scattosissimo (nel 1992?) e il tutto non è certo esente da bachi. Volete un gioco di ruolo? Compratevi *Black Crypt*: non sarà originale, ma almeno è divertente (e programmato come si deve!).

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	75
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	74

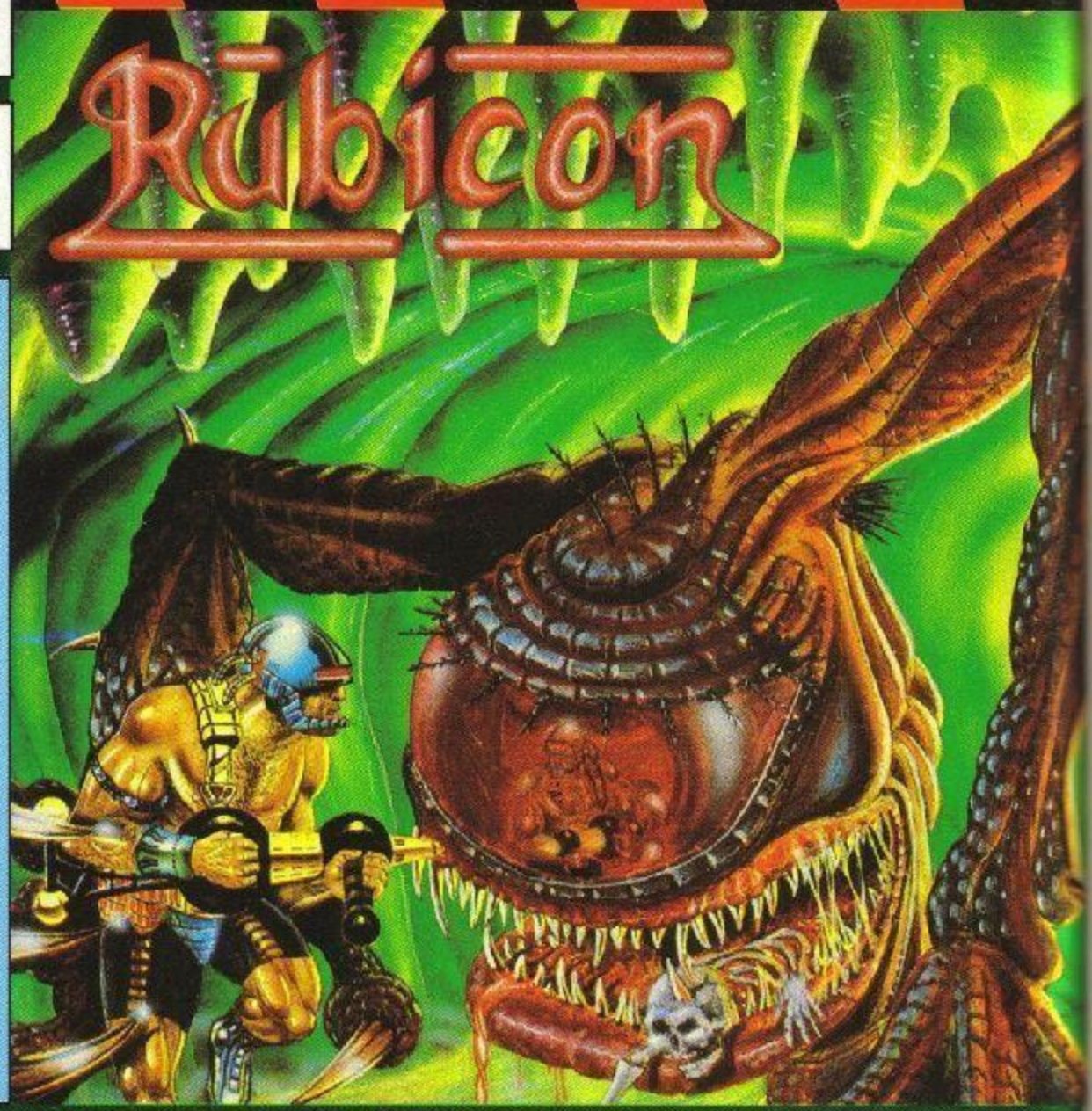
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA - 21ST CENTURY ENTERTAINMENT



Cosa non inventerebbero le software house pur di giustificare uno shoot 'em up! Nel caso di *Rubicon*, ad esempio, sembra che il giocatore impersoni un agente speciale incaricato di attraversare da un capo all'altro un posto chiamato Koala Island.

Non ci sarebbe niente di strano, se non fosse che una delle centrali nucleari dell'isola è esplosa rilasciando quantità massicce di radionuclidi dagli effetti mutageni. La fauna dell'isola si è così trasformata in maniera imprevedibile sviluppando una forma di intelligenza primitiva piuttosto preoccupante. Le nuove forme di vita stanno infatti marciando verso gli impianti bellici termonucleari installati sull'isola, che rischiano di essere attivati e usati contro popolazioni innocenti.

Lo scopo del gioco diventa allora raggiungere gli impianti nucleari prima dei mutanti, blastando strada facendo ogni sorta di fetenzia chiaramente progettata per un gioco di ambientazione fantascientifica che non aveva nulla a che fare con la trama proposta dal manuale...

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	82
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	58
GLOBALE	59

Probabilmente vi sembrerò monotono, ma anche per questo *Rubicon* sono costretto a ripetere una pappardella tristemente nota. La realizzazione del programma è infatti più che discreta, con alcune raffinatezze tecniche piacevolissime, ma - come ormai sembra accadere da un po' troppo tempo - il gioco in sé non ha assolutamente nulla di nuovo da dire. La struttura di gioco di *Rubicon* era già vecchia cinque anni fa, e sembra proprio che nel frattempo una stirpe purtroppo sempre più vasta di programmatori non sia stata capace di partorire nemmeno una ideuzza nuova piccola piccola. Si marcia, si salta, si spara cambiando arma di tanto in tanto e ci si annoia parecchio - persino il manuale annaspa disperatamente nel tentativo (fallito) di dire qualcosa di nuovo! L'aspetto più interessante di *Rubicon* è la grafica particolarmente d'atmosfera - molto bella, ma decisamente insufficiente per giustificare l'acquisto. Prendetelo in considerazione solo se non avete proprio mai visto giochi di questo genere - e speriamo che la versione C-64 sia meglio.

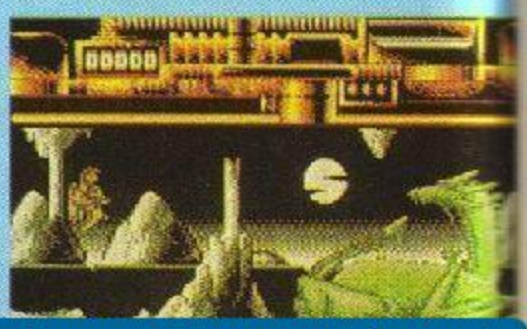
FABIO ROSSI

SETTE ARMI PER SETTE LIVELLI

La meccanica del gioco è semplice: avanzare sparando a tutto quello che si muove, evitare i proiettili e gli attacchi kamikaze dei nemici e fare a pezzettini senza pietà i mostroni che sbarrano la strada di tanto in tanto. Per svolgere questo compito - che si protrae lungo sette livelli con diverse ambientazioni - si possono usare sette diverse armi che vengono attivate tramite tastiera. Fucili, lanciafiamme, laser e lanciamissili di vario tipo vengono "caricati" raccogliendo delle icone che cascano dal cielo - e c'è pure un jetpack!

UPDATE

Nei prossimi giorni dovreste potrete trovare nei negozi anche la versione C-64 di *Rubicon*, che dal demo che abbiamo visto dovrebbe essere qualcosa di sensazionale.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

negozi

MILANO, via San Prospero 1, MM1 Cordusio

ROMA, via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano

Da sempre la scelta di Pergioco è, decisamente...

PERGIOCO ®

esclusivamente videogames originali

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA: tel. 02 / 874580 - 874593

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT *Amiga, PC*

legenda: **AMI=AMIGA PC=MS/DOS**
PC$ = disc 3 1/2 PC' = disc 5 1/4 PC+ = disc 3&5
SCHEDE :H = hercules C = CGA E= EGA V = VGA

COMP = COMPILATION GIOCHI
tra: SI= manuale o caricamento in italiano ITA= anche software in italiano I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

AMI	PC	scheda	titolo	ita
19.9	....		1943 THE BATTLE OF MIDWAY	SI
59.9	....		2 HOT 2 HANDLE	
59.9	....		4 WHEEL DRIVE	SI
49	59$'	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY G.	SI
....	69,90+	CE	688 ATTACK SUB	SI
....	79,90+	CEV	A-10 TANK KILLER	
59.9	59,90$'	V	A.G.E.	SI
79.9	89,90$	COMP	AD&D COMPILATION	
49.9	59,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
59.9	69,90$'	CE	AIR COMBAT ACES	SI
....	69$'	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
39.9	....		AIR SUPPLY	
59.9	69,90$	COMP	AIR/SEA SUPREMACY	SI
59.9	....		ALTERED DESTINY	
19.9	....		ANARCHY	SI
19.9	....		ANCIENT GAMES	
69.9	....		ANOTHER WORLD	SI
49.9	....		ARACHNOPHOBIA	
....	69,90$'	CEV	ARMOR ALLEY	
39.9	....		ATF II	
....	59,90$	V	B.A.T.	SI
49	59$	EV	BABY JO	
....	19,90$		BARBARIAN	
49.9	....		BARBARIAN II	SI
19.9	....		BATMAN THE MOVIE	
....	59,90+	CEV	BATTLE COMMAND	SI
59.9	....		BATTLE ISLE	SI
....	69,90$	CEV	BATTLECHESS II	
....	49+	COMP	BATTLESCAPES	SI
39.9	....		BEAST BUSTERS	
69.9	....		BETRAYAL	
....	69,90$	CEV	BIG GAME FISHING	ITA
49.9	....		BIG RUN	SI
89.9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
....	69,90'	CEV	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	
69.9	....		BIRDS OF PREY	SI
49.9	....		BLADE WARRIOR	
....	19,90$		BLASTEROIDS	SI
....	69,90$'	CEV	BLOODWICH	SI
49	....		BOSTON BOMB CLUB	SI
....	39$		BOXING MANAGER	SI
49.9	....		BRAIN BLASTERS	SI
49.9	....		BREACH 2 Enhanced	SI
59	....		BRIGADE COMMANDER	
....	79,90$'	EV	CADAVER	
19.9	19.5'$		CALIFORNIA GAMES	SI
49	....		CANTON	ITA
19.9	....		CAPN CARNAGE	
49.9	....		CAPTAIN PLANET	SI
....	99,90$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	
....	59$'	CEV	CASTLES	SI
....	33$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59.9	....		CELTIC LEGENDS	SI
59.9	69,90$'	EV	CENTURION DEF. OF ROME	SI
49.9	....		CHAMPION DRIVER	ITA
....	49,90'	CEV	CHAMPION OF THE RAJ	
49.9	....		CHARGE OF THE LIGHT BRIG.	SI
....	69,90$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	
59.9	....		CHESSMASTER 2100	
39.9	....		CHIP'S CHALLENGE	SI
59.9	....		CHUCK YEAGER'S ADV.FL. 2.0	SI
39.9	39,90$'	CEV	CISCO HEAT	SI
....	99,90$'	EV	CIVILIZATION	SI
49.9	....		CLIK-CLAK	
....	69,90$'	EV	CONAN THE CIMMERIAN	
69.9	....		CONFLICT: MIDDLE EAST	
....	99,90$'	V	CONQUESTS OF THE LONG BOW	
19.9	....		CRAZY CARS	
....	79,90+	EV	CRESCENT HAWKS' REVENGE	
59	....		CRIME CITY	SI
49	....		CROWN	
39.9	....		CRYSTALS OF ARBOREA	SI
19.9	....		DALEY THOMPSON'S OLYM. CHALL.	
....	59,90$	EV	DE LUXE STRIP POKER 2	SI
69.9	....		DEATH KNIGHTS OF KRYNN	
39.9	39,90$'	CEV	DEATHBRINGER	SI
19.9	....		DEFENDER OF THE CROWN	
49.9	....		DELUXE STRIP POKER 2	SI
49.9	....		DEUTEROS	
49.9	....		DEVIOUS DESIGNS	
49.9	....		DINOWARS	
....	59'	CEV	DISC	
59.9	....		DOUBLE DOUBLE BILL	
19.9	19,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
49.9	....		DOUBLE DRAGON III	SI
49.9	....		DRAGON FIGHTER	SI
....	49,90$	CE	DUCK TALES The Quest For Gold	SI
59.9	....		DYLAN DOG	ITA
....	69,90'	EV	EARL WEAVER BASEBALL II	SI
49.9	....		ECO PHANTOMS	
....	99,90$'	V	ECO QUEST	
39.9	....		ELF	

AMI	PC	scheda	titolo	ita
49	59$	EV	ELVIRA The Arcade Game	SI
59.9	....		EMPIRE	SI
49.9	....		ESCAPE FROM COLDITZ	
....	79,90'$	CEV	ESCAPE FROM SINGE'S CAST.	SI
....	89$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	49,90'	CE	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI
49.9	....		EXILE	
59.9	69,90$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	
....	69,90$'	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
....	49,90$	CEV	F-15 STRIKE EAGLE II SCENARY DISK	
79.9	....		F-15 STRIKE EAGLE II	SI
59.9	....		F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39.9	....		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
....	109,90$'	V	FALCON 3.0	
59.9	....		FANTASTIC VOYAGE	SI
59.9	59,90$'$	V	FASCINATION	ITA
49.9	....		FINAL BLOW	SI
39.9	....		FINAL FIGHT	SI
49.9	....		FIRST SAMURAI	
....	79,90+	CEV	FLOOR 13	
59.9	....		FOOTBALL CHAMP	ITA
49.9	....		FOOTBALL CRAZY	SI
59.9	....		FOOTBALL DIRECTOR 2	SI
49.9	....		FORMULA 1 3D	ITA
49.9	....		FORT APACHE	SI
39.9	....		FUZZBALL	
....	69,90'	CEV	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	
39.9	....		GAUNTLET III	SI
....	39,90$'	CEV	GAZZA 2	SI
39	....		GERM CRAZY	
....	49+		GETTYSBURG	SI
19.9	....		GHOSTBUSTERS II	
49.9	49,90$'$	V	GOBLIINS	SI
....	49,90$	EV	GODS	
49.9	49,90+		GOLDEN AXE	SI
49	59$	EV	GOLDEN EAGLE	
79.9	....		GRAND PRIX	
49.9	....		GRANDSTAND	SI
49.9	....		GREAT NAPOLEONIC BATTLES	
....	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
69.9	....		HALLS OF MONTEZUMA	
39	....		HAMMERFIST	SI
19.9	19,90+		HARD DRIVIN'	SI
49.9	59,90$	EV	HARD NOVA	SI
49.9	....		HARLEQUIN	SI
69.9	79,90$'	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
....	49,90$'	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49.9	49,90$'	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49.9	49,90$'	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89.9	89,90$	V	HEART OF CHINA	
69	....		HEIMDALL	ITA
89.9	....		HERO'S QUEST	
19.9	19,90$	CE	HEROES OF THE LANCE	SI
59.9	69,90$	EV	HEROQUEST	SI
....	99,90+	EV	HOYLE BOOK OF GAMES III	
39.9	....		HUDSON HAWK	SI
49.9	....		HUNTER	
39.9	....		HYPNOTIC LAND	ITA
59.9	....		I PLAY 3D SOCCER	ITA
49.9	....		ILYAD	
49.9	89,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
....	89,90$	CEV	INDIANAPOLIS 500	ITA
19.9	19,90$	CEV	INDY Action game	SI
19.9	....		INFESTATION	SI
39.9	....		INTERCHANGE	SI
....	19,90+	CE	ITALIA '90	
59.9	....		ITALIAN NIGHT	ITA
33	33+	CEV	JACK NICKLAUS CLIP ART	
....	33$	CEV	JACK NICKLAUS COURSES OF 1991	
....	33$	CEV	JACK NICKLAUS MAJOR CHAMP.	
49.9	....		JAMES BOND COLLECTION	SI
....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
39.9	....		JETSONS	SI
59.9	....		JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
39.9	49,90$	EV	KICK OFF 2	SI
19.9	....		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
19.9	....		KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	
39.9	....		KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI
19.9	....		KICK OFF 2 WINNING TACTICS	
59.9	....		KID GLOVES II	SI
....	99,90$'	V	KING'S QUEST V	ITA
19.9	....		KLAX	SI
59.9	....		KNIGHTMARE	
79.9	....		KNIGHTS OF THE SKY	
....	49$	HCEV	LA STORIA INFINITA II	ITA
....	99,90+	EV	LAFFER UTILITIES	
....	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty	
89.9	89,90$'	V	LARRY V	
49	....		LAST BATTLE	SI
49.9	....		LAST NINJA III	SI
49.9	....		LEANDER	SI
....	69,90+	CEV	LEMMINGS	
....	49,90$	V	LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR	
....	69,90$	V	LINKS CHAMPIONSHIP COURSE	
49.9	....		LOGICAL	SI

AMI	PC	scheda	titolo	ita
19.9	....		LOMBARD RALLY	
59.9	69,90$	CEV	LORD OF THE RINGS	SI
49.9	....		LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI
39.9	....		LUPO ALBERTO	ITA
....	99'	HCEV	MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea	
....	59,90'$	EV	MAD TV	SI
49.9	....		MANCHESTER UNITED EUROPE	SI
....	69,90$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA
....	59'$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chal.	SI
....	89,90$	V	MARTIAN MEMORANDUM	
49.9	49,90$	COMP	MEGA BOX	
69.9	....		MEGA LO MANIA	
39.9	....		MEGA TWINS	SI
....	59,90$	V	MEGAFORTRESS	
....	69,90$	EV	MEGATRAVELLER 2	SI
39.9	....		MERCENARY III	SI
....	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
....	49,90$	HCEV	METAL MUTANT	SI
79.9	....		MICROPROSE GOLF	
69.9	....		MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
....	79,90+	CEV	MIG-29M SUPERFULCRUM	SI
59.9	....		MILLEMIGLIA	SI
....	99,90$'	V	MIXED UP FAIRY TALES	
....	79,90$	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	SI
49.9	....		MONSTER PACK Vol.2	
....	79,90+	HCEV	MOONBASE	
49.9	....		MOONFALL	SI
....	39,90$'	EV	MOONSHINE RACERS	SI
59.9	....		MOONSTONE	SI
69	79$	COMP	MOVIE PREMIERE	SI
49.9	....		MULTI-PLAYER SOCCER MANAG.	SI
19.9	19,90$	CEV	MYSTICAL	
59	....		NAPOLEON I Campaigns 1805-1814	
39.9	....		NAVY SEALS	
49	....		NECRONOM	SI
39.9	....		NINJA COLLECTION	
19.9	....		NINJA WARRIORS	SI
....	69,90$'	CEV	NO GREATER GLORY	
....	99,90+	EV	NOVA 9	
....	79,90$	HCEV	OBITUS	SI
49.9	49,90+	EV	OH NO! MORE LEMMINGS	
19.9	....		ONSLAUGHT	
49.9	....		OPERATION COM.BAT	
49.9	....		ORK	SI
....	19,90$		OUT RUN	
39.9	....		OUT RUN EUROPA	SI
....	29,90+	CE	OVER THE NET	ITA
79.9	72'	HCEV	PANZER BATTLES	
....	49,90+	EV	PAPERBOY 2	
49.9	....		PEGASUS	SI
....	79,90'$	CEV	PERSONAL PRO	
59.9	69,90$	HCEV	PGA TOUR GOLF	SI
33	33$'		PGA TOUR GOLF DATA DISK	SI
39.9	39,90+		PIT FIGHTER	SI
....	99,90$'	V	POLICE QUEST III	
....	69,90$'	EV	POOLS OF DARKNESS	
....	69,90$	CEV	POPULOUS	SI
59.9	....		POPULOUS 2	ITA
33	....		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
59.9	....		POWERMONGER	SI
33	....		POWERMONGER DATA DISK	SI
39.9	39,90$	HCEV	PREHISTORIC	SI
39.9	39,90+	CEV	PRINCE OF PERSIA	
49.9	49,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
59.9	....		QUEST GLORY	SI
49.9	....		R-TYPE 2	
69.9	....		REALMS	SI
89.9	89,90$	V	RED BARON	
39.9	....		RETEE!	ITA
....	69,90$'	EV	RIDERS OF ROHAN	
99.9	....		RISE OF THE DRAGON	
49.9	49,90$'	EV	ROBIN HOOD	SI
39.9	....		ROBOCOD James Pond 2	SI
59.9	....		ROBOCOP 3	
49.9	....		ROBOZONE	
59.9	69,90$'		ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
39.9	29,90$'		ROLLING RONNIE	SI
19.9	....		ROTOX	
59.9	....		RUBICON	SI
59.9	....		RUGBY COACH	SI
39.9	....		RUGBY The World Cup	SI
69.9	....		RULES OF ENGAGEMENT	
49.9	59,90$	COMP	SEA SOFT & SUN	
....	69,90+	CEV	SEARCH FOR THE TITANIC	
69.9	69,90$'	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
....	89,90$'	V	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
....	99$	EV	SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	ITA
59.9	69,90'$	CEV	SHADOW SORCERER	ITA
19.9	19,90+	CE	SHINOBI	SI
79.9	79,90$	CEV	SILENT SERVICE II	
33	....		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	....		SIM CITY FUTURE CITIES	
69.9	69,90$	COM	SIM CITY/POPULOUS	
....	89,90+	HEV	SIM EARTH	SI
....	19,90$	CE	SINBAD Throne of Falcon	
19.9	....		SIR FRED	

AMI	PC	scheda	titolo	ita
39.9	....		SMASH TV	SI
49.9	49,90$'	COMP	SOCCER STARS	SI
18	....		SORCERER LORD	
69.9	69,90'$	CEV	SPACE 1889	SI
79.9	89,90$'	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
....	89,90$	V	SPACE QUEST 1 Roger Wilco	
89.9	89,90$	V	SPACE QUEST IV	
....	59,90$'	EV	SPACE WRECKED	
19.9	....		SPELL BOUND	SI
59.9	....		SPIRIT OF EXCALIBUR	
....	49,90+	CEV	SPOT	SI
39.9	39,90$'	HCEV	SQUASH J.KHAN	SI
....	79,90$'	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
59.9	....		STARFLIGHT II	SI
59.9	....		STELLAR 7	
49	59$	C	STEVE McQUEEN Westphaser	
....	39,90$	EV	STRIKE 2	SI
59.9	....		STRIKE FLEET	SI
....	19,90$		STUNT CAR RACERS	SI
....	49,90$	EV	SUPAPLEX	SI
....	39,90+		SUPER OFF ROAD	SI
59.9	....		SUPER SEGA	SI
49.9	....		SUPER SKWEEK	
39.9	39,90+		SUPER SPACE INVADERS	SI
59.9	....		SUPERHEROES	
19.9	19,90$		SUPERLEAGUE SOCCER	
49.9	....		SUSPICIOUS CARGO	
....	59$	EV	TENNIS CUP 2	
39.9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
....	79,90$	CEV	THE BARD'S TALE CONSTR. SET	SI
69.9	89,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
....	59,90$'	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
39.9	49,90$'	HCEV	THE BLUES BROTHERS	SI
....	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49.9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino)	SI
....	39,90$	CE	THE GOLD OF THE AZTECS	SI
49.9	....		THE HOUND OF SHADOW	SI
49.9	....		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
....	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
....	69,90$'	CE	THE KEYS TO MARAMON	
....	59'		THE LIGHT CORRIDOR	SI
....	59,90$	COMP	THE MAGNETIC SCROLLS	SI
39	....		THE PLAGUE	
21	....		THE PROMISED LANDS POPULOUS	
39.9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
....	69,90$	EV	THE TERMINATOR	
59.9	69,90$'	COMP	THE TOP LEAGUE	SI
49.9	49,90$	CEV	THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI
....	49,90+	CEV	THEME PARK MYSTERY	SI
49	....		THUNDER BURNER	
39.9	....		THUNDER JAWS	SI
59.9	69$	EV	THUNDERHAWK AH-73M	
....	79,90$	EV	TIMEQUEST	
49.9	....		TIP OFF	SI
39.9	....		TOKI	
49.9	....		TOM AND THE GHOST	
19.9	....		TOP SHOTS	
19.9	....		TORNADO GROUND ATTACK	
35	....		TOURNAMENT GOLF	SI
19.9	....		TURBO OUT RUN	SI
19.9	....		TURRICAN	SI
....	69,90'$	E	TV SPORTS BOXING	
....	19,90$	CE	TV SPORTS FOOTBALL	
69.9	....		ULTIMA VI	
39.9	....		ULTIMATE GOLF	
....	79,90$	CEV	UMS II NATIONS AT WAR	ITA
39	....		UNDER PRESSURE	SI
39.9	....		UNREAL	
69.9	....		UTOPIA Creation of a Nation	SI
39	....		VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI
49.9	....		VIDEOKID	SI
49.9	....		VIRTUAL WORLDS	SI
39.9	....		VOLFIED	SI
....	69,90'	EV	WARLORDS	
49	....		WARM UP	ITA
....	69,90+	CEV	WAYNE GRETZKY HOKEY II	
....	35+		WHITE DEATH	
59.9	59,90$	V	WILD WEST WORLD	SI
39.9	39,90+		WILD WHEELS	
89.9	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
....	59,90$	EV	WING COMMANDER	
....	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
....	49,90$	EV	WING COMMANDER II Data Disk 1	
....	39,90'	EV	WING COMMANDER SECRET MISS.2	
49	....		WOLFCHILD	
....	19,90$		WORLD CLASS LEADERBOARD	
49.9	....		WORLDS AT WAR	
69.9	69,90$'	CEV	WRATH OF THE DEMON	SI
39.9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
39.9	....		ZARATHRUSTA	SI
49.9	....		ZONE WARRIOR	SI

Game Art Anna Spina

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA - CORE DESIGN

BLACK CRYPT

E' successo ancora una volta. "Oh, no, che barba! Vabbè, tiriamo fuori dall'armadio il mio spadone magico, lo scudo alto due metri e largo tre, le provviste, la TV a cristalli liquidi... dimentico niente? Ah, sì: i miei compagni di viaggio. Quelli li tengo nel terzo cassetto a sinistra. Dannazione, qui ci sono solo i calzini. Martaaaa! Hai visto per caso... Ah, eccoli qui. Vediamo un po': un mago, un prete, un druido... Tutto OK. Certo però che questa storia dei malvagi che si nascondono nei cunicoli sotterranei a me non va proprio a genio, eh! E meno male che almeno questa volta non si è andato a rintanare nelle fogne come l'altra volta: quando sono tornato per due mesi non mi hanno fatto entrare nei cinema e nei ristoranti! Mah, mi sa che cambio mestiere, ho sentito dire che cercano delle persone per pilotare nonsocosa, li chiamano astrobarche... astroscialuppe... ah no, astronavi: quella sì che è una bella vita, tutto il giorno a non fare niente aspettando uno o due diplomatici provenienti da qualche pianeta...".

TUNNEL & TROLLS

Se non lo avete capito dalla recensione (ma dai!), *Black Crypt* fa parte di quel filone di giochi più o meno noti come RPG ambientati in cunicoli di tutte le forme, colori e soprattutto odori. "Lanciato" con l'epico e sempreverde *Dungeon Master* (che proprio in questi giorni dovrebbe fare la sua comparsa su Super Famicom - non vediamo l'ora), ha avuto i suoi momenti d'oro con *Xenomorph*, *Bloodwich* e non ultimo il famoso duo di *Eye of The Beholder*. Da notare che esiste davvero anche l'RPG su computer di *Tunnel & Trolls*, ma non appartiene a questo genere ed è molto brutto - però il titolo era appropriato al box. Interessante, eh?

Dopo tutta una serie di giochi importati da altri computer, era ora che si programmasse qualcosa direttamente su Amiga. *Black Crypt* infatti è stato realizzato da un nuovo team nordico, e si vede - le porte si aprono e si chiudono in maniera fluida, il gioco è veloce, la scattosità non si sa che cosa sia, gli effetti sonori sono molto belli, ci sono i tipici giochi di colori da Copper sulle barriere e sui teletrasportatori - persino i menu sembrano più "moderni" e vivaci del solito. Il problema è... beh, non basta la programmazione (seppur ottima) per infondere nuova vita a un genere che oramai ha dato tutto (anche se dobbiamo ancora vedere *Space Hulk*, che per lo meno come ambientazione dovrebbe essere interessante), soprattutto nel genere fantasy. Diciamocelo: *Black Crypt* non è che sia pazzamente avvincente. E' bello da vedere, è fatto bene e bla e bla e bla, ma è abbastanza difficile, poco originale e un po' noioso. Se poi contiamo che a ogni salvataggio il gioco si blocca per svariati minuti, il poco entusiasmo rimasto dove se ne va a finire? Stringato: è bello, ma non pazzamente. Contenti?...

MARCO AULETTA

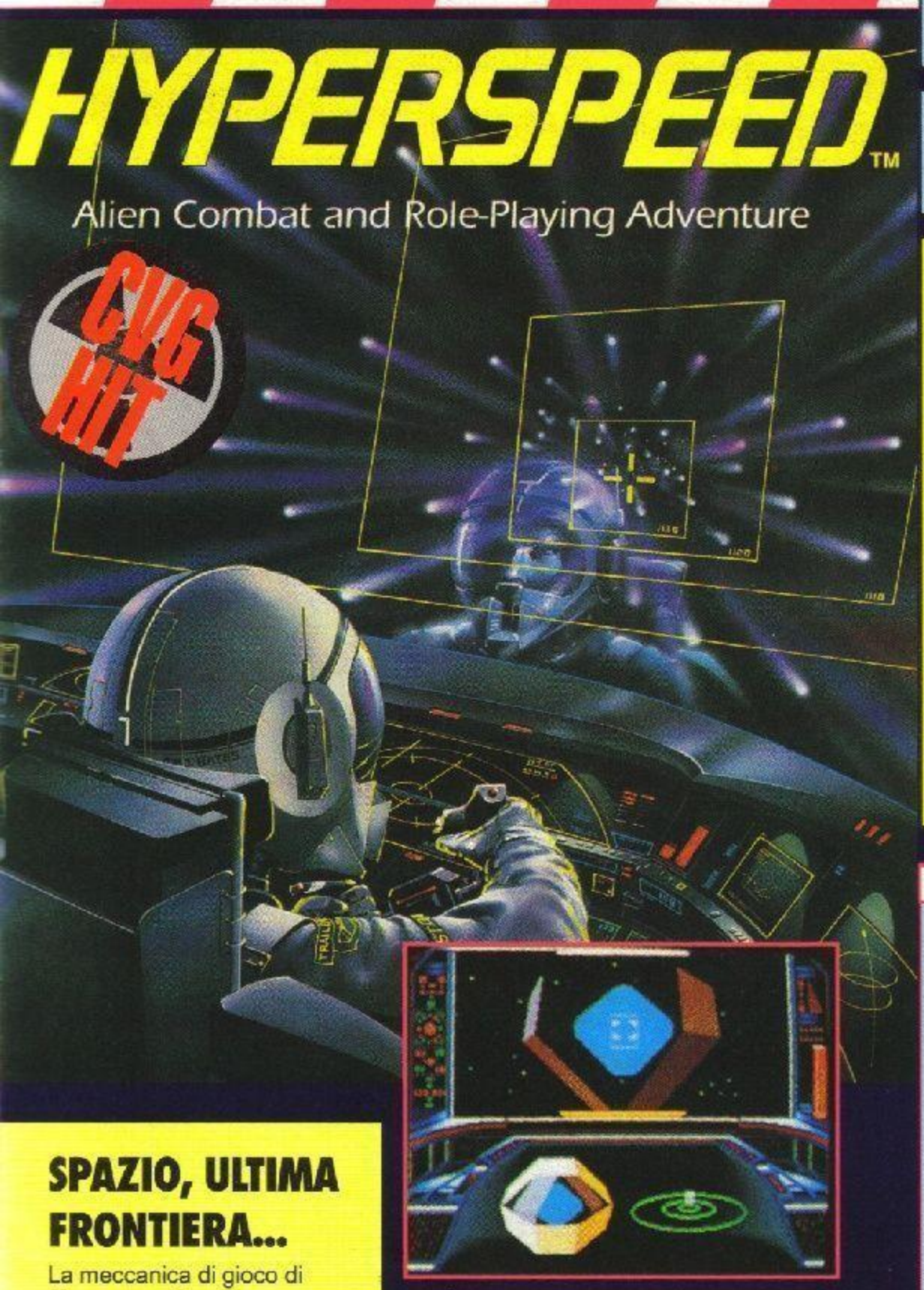
AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	89
GIOCABILITÀ	76
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	83

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



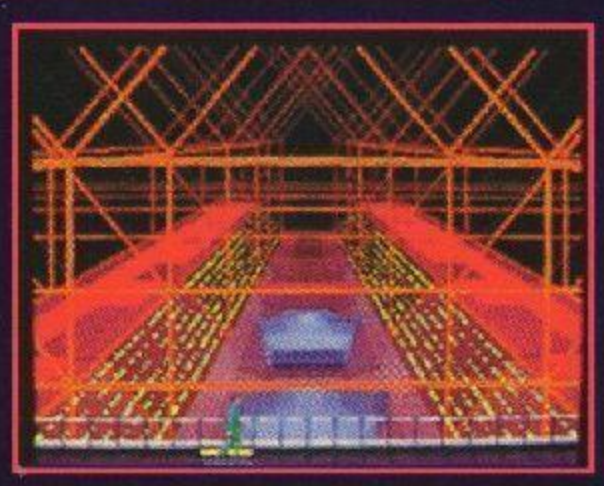
PC - MICROPROSE

E' vero: gli ecologisti di solito sono dei tritaballe pazzeschi, ma tutto sommato hanno ragione. Se la gente avesse dato loro più retta, ad esempio, nel ventiequalcosesimo secolo la Terra non avrebbe raggiunto un tasso di inquinamento tale da renderla inabitabile. Data la situazione, la razza umana è stata caricata in blocco su una serie di mega-astronavi, e messa "in attesa" mentre alcuni incrociatori battono a tappeto numerose galassie alla ricerca di nuovi mondi abitabili.

Nei panni di comandante di uno di questi incrociatori, il vostro scopo è ora esplorare quattro galassie destreggiandovi fra battaglie spaziali, politica interrazziale e scambi commerciali con le numerose specie aliene che le abitano. Considerato anche che ogni giorno che passa significa la morte per migliaia di umani, la missione presenta parecchie difficoltà...

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA...

La meccanica di gioco di *Hyperspeed* ricorda parecchio la mitica serie di telefilm *Star Trek*, che presentava spesso gli stessi problemi affrontati nel gioco. La difficoltà principale infatti non è combattere, né commerciare, né tantomeno esplorare, bensì fare tutte queste cose senza destabilizzare i rapporti politici fra le razze aliene e scatenare guerre interplanetarie in cui generalmente si fa una brutta fine. Il risultato è interessante: i fan del telefilm, anzi, potrebbero rimanere indecisi fra questo titolo e il tie-in ufficiale che sta per uscire proprio in questo periodo.



Qualche anno fa mi capitava spesso di giocare "una mezz'oretta" a *Elite*, cosa che generalmente si risolveva coll'andare a dormire all'alba. In realtà non ero il solo ad arrivare in redazione all'ora di pranzo, con la faccia plissettata: *Elite* è uno di quei "sempreverdi" che vien voglia di giocare anche dopo avere visto i più recenti megashoot 'em up del Neo-Geo o le gigasimulazioni di Sid Meier, e continua da anni a mietere vittime fra gli appassionati di videogiochi. *Hyperspeed* invece... è meglio! La parte politica ed esplorativa moltiplica l'interesse generato dalle battaglie (con caccia, kamikaze, missili, megalaser e torrette controllati *contemporaneamente* dal giocatore), e la situazione tesissima tiene attaccati al monitor fino a che non si riesce a salvare la razza umana - dopodiché si passa a una nuova galassia, completamente diversa. Datemi retta: *Hyperspeed* è l'unico degno successore di *Elite*, e se avete un PC fareste meglio a comprarlo!

FABIO ROSSI

PC

GRAFICA	79
SONORO	60
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94

http://www.oldgamesitalia.net/

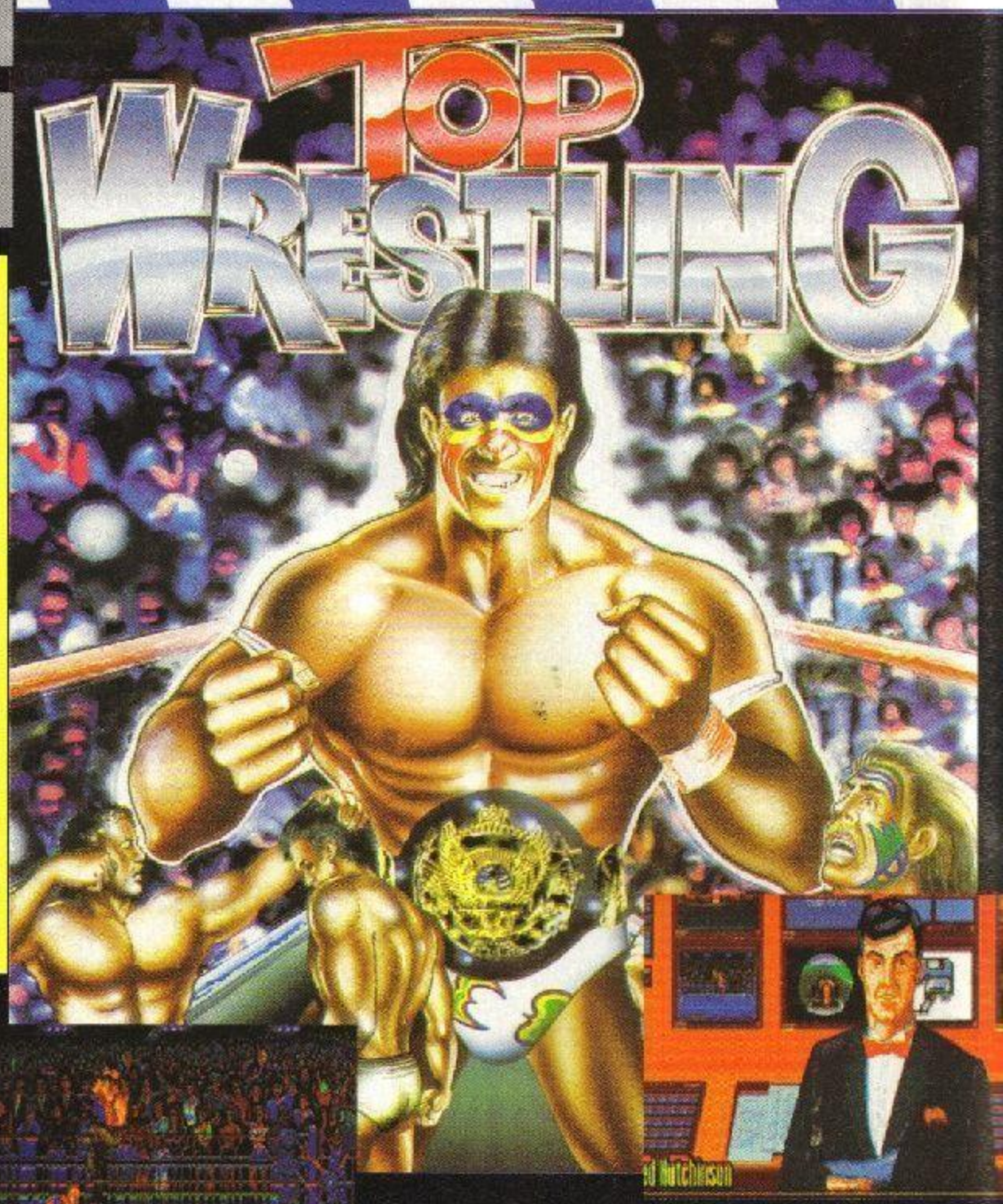
http://www.oldgamesitalia.net/

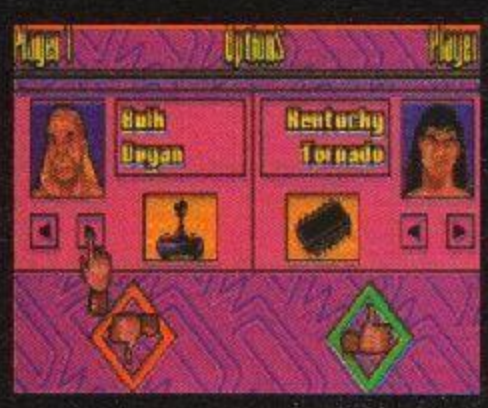
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA - GENIAS

Eravamo piccoli e innocenti, giocavamo con i Lego e le macchinine, andavamo a scuola tutti i santi giorni senza bigiare (ehm...) e in televisione i nostri idoli erano loro: Antonio Inoki, Tigerman e Fujiyama, i maestri del catch. Già, perché a quei tempi non si usava ancora il termine "wrestling", i lottatori si pestavano sul serio e le riprese televisive erano tipo "servizio esclusivo su attacco di un commando militare in Kuwait", cioè uno schifo. Poi a un certo punto, sono arrivati King Kong Bundy, Hulk Hogan e André the Giant, gli americani hanno fiutato l'affare e il tutto s'è trasformato in un immensa macchina per far soldi, i wrestler si sono metamorfizzati in attori, sono comparsi i manager e ora uno schienamento viene fatto rivedere in TV da 1124 posizioni diverse. L'unico modo rimasto per non assistere a un incontro falsato è... disputarlo! E quale miglior modo dei videogiochi per sfogare le proprie ire se non prendendo a cartoni un po' di pixel con le sembianze di Ultimate Warrior? Nessuno, appunto: quindi ringraziate la Genias e To*p Wrestling* se riuscirete a rivivere quegli stupendi momenti della vostra infanzia... Sniff...





La prima volta che ho visto *Top Wrestling* non ne sono rimasto particolarmente impressionato, con la seconda ha iniziato a piacermi di più e dopo la terza volta sono arrivato alla conclusione che non è niente male. La grafica - soprattutto quella che fa da contorno al match vero e proprio - è il punto forte della simulazione: speaker di vaga ispirazione Cinemaware, bellezze tipicamente USA un po' ovunque e un'introduzione animata a 32 colori mostrano una notevole capacità artistica (mi sembra di scrivere la pagella delle elementari) vista purtroppo poche volte nei prodotti made in Italy. Di poco inferiore esteticamente l'animazione dei protagonisti, anche se in questo caso la quantità di mosse compensa degnamente la qualità. Buoni anche il sonoro e la giocabilità: la varietà di mosse è garantita e non avrete certo di che annoiarvi perché, al contrario di *WWF* della Ocean, *Top Wrestling* non è per niente facile, anzi... Nel complesso una buona prestazione che fa ben sperare per i prodotti Genias futuri, anche in considerazione dell'utlimo titolo edito dalla casa bolognese, *Warm Up*. Da Milano per *Pressing*...

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	91
SONORO	92
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	89

IL MIO NOME E' REMO WILLIAMS

In questi ultimi mesi sono arrivate in redazione centinaia di telefonate e di lettere che ci chiedevano se *Top Wrestling* avrebbe avuto i personaggi della WWF o semplici lottatori inventati dalle diaboliche menti Genias come protagonisti. Beh, finalmente avete la risposta: metà e metà. Potrete infatti impersonare i vostri idoli, solo che invece di vestire i panni di Hulk Hogan, ad esempio, vi ritroverete nei mutandoni di Bulk Dogan. Fa qualche differenza quando il protagonista è sempre biondo, baffuto e con i capelli lunghi? Secondo noi no, e per voi?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ALCATRAZ

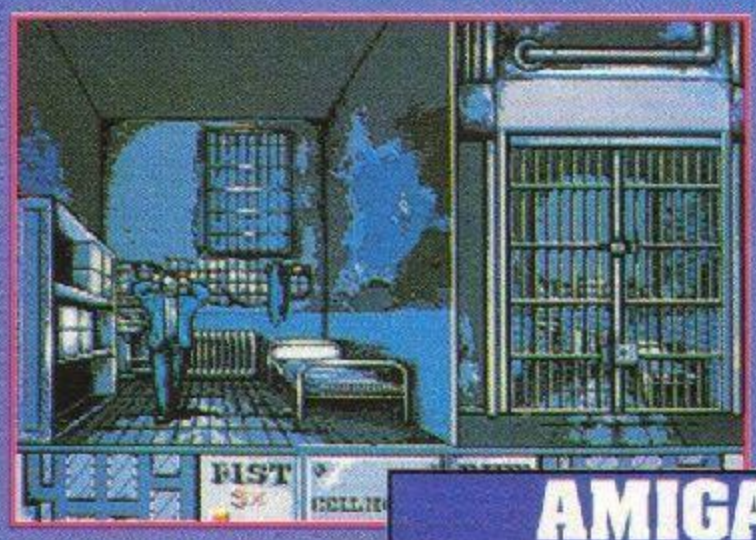
AMIGA - INFOGRAMES

Alcatraz. La famosa divinità azteca? La famosa pastiglia da diluirsi in acqua? No, il penitenziario maledizione! E' lì che siete stati spediti a sgominare la banda di tale Miguel Tardiez, boss della coca che si è rifugiato nell'ex-carcere con tutti i suoi scagnozzi.

Alcatraz si gioca obbligatoriamente in split-screen. Sì, avete capito bene: anche se scegliete di giocare da soli, dovrete alternare il comando dei due membri della vostra squadra speciale. Dapprima sottostando al solito scorrimento orizzontale, poi avanzando in soggettiva all'interno del carcere. E come ciliegina sulla torta una bella scalata di piano in piano tra riflettori che cercano di individuarvi. Com'è ovvio, il tutto è dettato da un sano blastaggio contro gli accoliti di Tardiez tra sventagliate di mitra, lanci di coltelli ed esplosioni di granate.

GIOCHI CARCERARI

Tutti quelli che hanno visto *Fuga da Alcatraz* vorranno ovviamente immedesimarsi nel fuggitivo Clint Eastwood in uno dei seguenti giochi ambientati in un penitenziario: vi ricordiamo *The Great Escape* (Ocean), *Escape from Colditz* (Empire) e *Bobo* (Infogrames), il più scemo di tutti.



Ecco un simpatico giochino che si lascia tranquillamente apprezzare tra una partita a *Pinball Dreams* e un'altra ad *Harlequin*. La grafica potrà sembrare poco curata ma ha la sua minima atmosfera: la prevalenza di grigio in fondo richiama l'atmosfera carceraria. E anche se gli omini si muovono in modo un po' strano, in fondo si guardano in giro circospetti come farebbero dei veri membri di una squadra speciale. In definitiva, il gioco è simpatico grazie al minimo di feeling cinematografico che gli hanno infuso, e lo split-screen giocando da soli non è sconvolgente ma dà comunque la sensazione di "collaborazione". Ripeto: simpatico.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	68
SONORO	70
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	63
GLOBALE	68

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

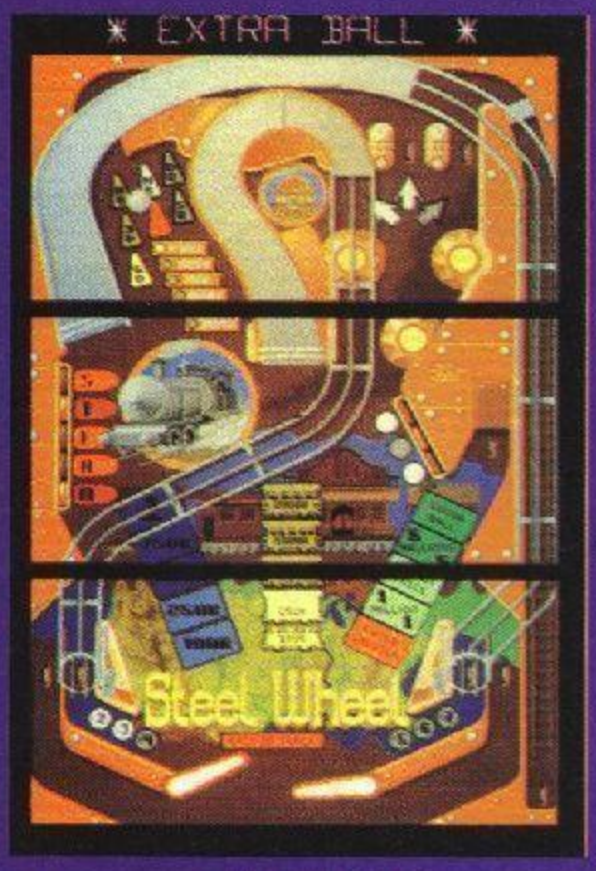
http://www.oldgamesitalia.net/

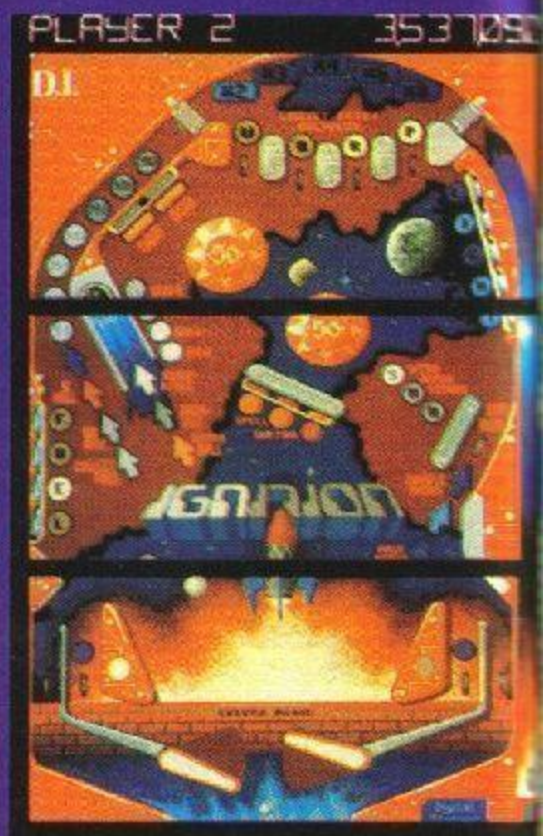
REVIEW

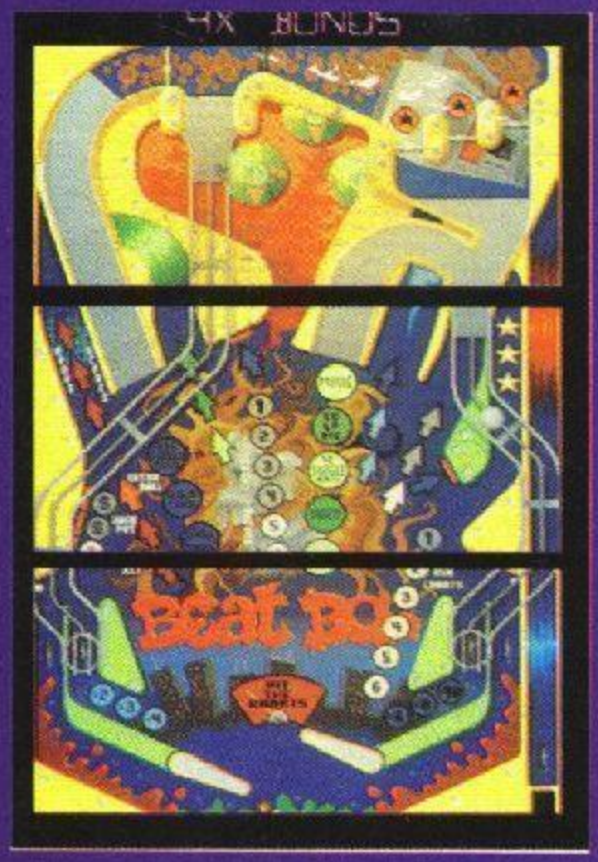
AMIGA -
21st CENTURY ENTERTAINMENT

PINBALL DREAMS

Visto che senz'altro saprete tutti quanti con precisione assoluta che cosa sono i flipper, non ci dilungheremo spiegandovi che di solito sono della specie di tavoloni inclinati pieni di lucette, cose che fanno casino, si muovono, danno punti e occasionalmente anche di palline. In *Pinball Dreams* di tavoli ce ne sono quattro, ognuno con una sua ambientazione, stile grafico e meccanica di gioco differente. In *Ignition*, ambientato nello spazio, dovete cercare di accendere tutte le lettere della parola *Ignition* e nel frattempo scegliere la destinazione del vostro razzo; in *Steam Wheel* (ambientato nel vecchio West) dovrete ingrandire il vostro sistema ferroviario, aumentare il prezzo del biglietto e tirare su milioni come fossero noccioline; *Beat Box* vi vede protagonista di una scalata alle hit-parade di tutto il mondo nei panni di una rockstar e *Nightmare* è un simil-horror nel quale dovrete far passare le ore della notte schiaffando la pallina nei punti giusti. Oh!







In questi giorni *Pinball Dreams* è il gioco che sto giocando di più in assoluto: la combinazione di tecnica stupenda e giocabilità elementare lo rende qualcosa di specialissimo - e dire che in sala giochi i flipper non li degno nemmeno di uno sguardo! La programmazione è davvero sensazionale: i vari piani di gioco sono molto colorati, curatissimi e realistici, la musica e gli effetti sonori campionati sono nitidissimi e lo scroll è incredibile, ma quello che davvero tiene appiccicati è l'immediatezza di tutti i flipper - sufficientemente complessi da "accalappiare" ma molto semplici confronto ai mostri che ultimamente hanno fatto la loro comparsa. Se io fossi nei vostri panni, sarei già corso nel negozi più vicino a comprarne una copia (sempre che il negozio più vicino non sia un macellaio...)!

MARCO AULETTA

AMIGA

GRAFICA	78
SONORO	90
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	**93**

MA CHI DIAVOLO SONO?

Ma da dove saltano fuori questi "21st Century Entertainment"? Come avranno capito quelli più svegli tra voi, la società è sorta dalle ceneri della Hewson (fallita non molto tempo fa), e fino a ora ha pubblicato il mediocre *Rubicon* (recensito su questo stesso numero), *Nebulus II* e *Moonfall*, progettato da Jukka Tapanimaki - il responsabile di *Netherworld*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

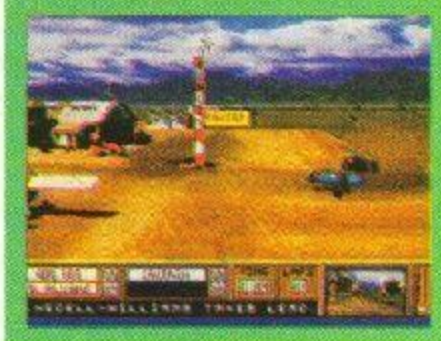
PUBBLICITA'

AMSTRAD ZONE

I MIGLIORI GIOCHI PER PC SCELTI DA CVG

THE ROCKETEER
DISNEY SOFTWARE

I videogiochi su licenza cinematografica si rivelano spesso prodotti senza mordente, realizzati con l'unico scopo di sfruttare il successo ottenuto dal film a cui si ispirano. *The Rocketeer* è una piacevole eccezione a questa regola: il film omonimo ha riscosso pochissimi consensi, ma questo videogioco ha tutta le carte in regola per diventare un possibile classico. Nei panni dell'uomo razzo dovrete rischiare la vostra pelle per sconfiggere i nazisti e salvare così il mondo dalla dittatura di Hitler. Prima però di indossare il jetpac che vi permetterà di immedesimarvi completamente in Rocketeer dovrete dare una dimostrazione della vostra abilità di pilota: a bordo di un aereo verrete messi alla prova in un circuito ovoidale contro altri due piloti provetti. Se riuscirete a vincere due gare di seguito (una di dieci giri e l'altra di venti) potrete provare il razzo artigianale e, nel caso di un'ulteriore vittoria, passare alla seconda fase. Qui dovrete sfoderare la fedele pistola e ingaggiare una sparatoria contro i tedeschi all'interno di un hangar pieno di aerei. Esteticamente *The Rocketeer* è impressionante: la grafica, interamente digitalizzata,

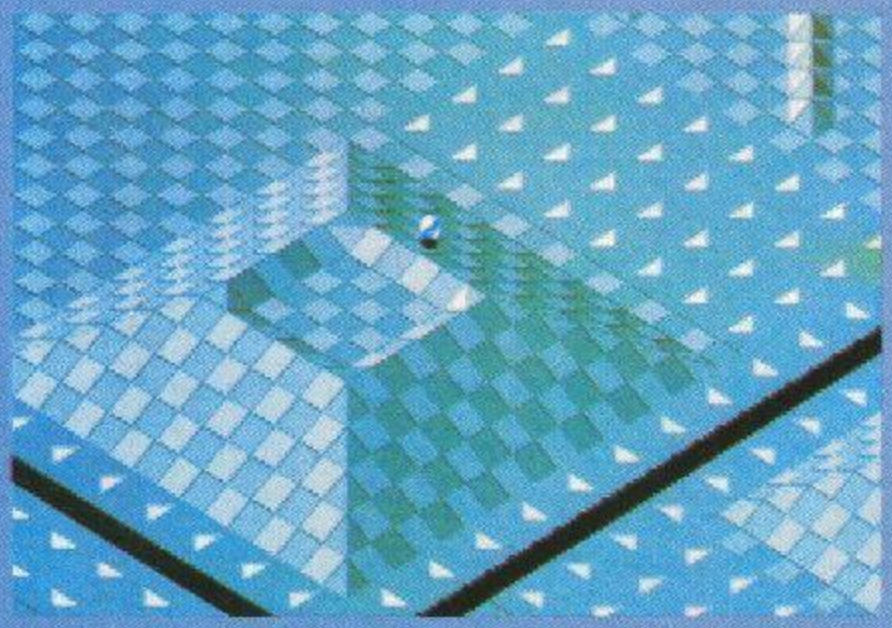


sfrutta al meglio i 256 colori della VGA, il sonoro è buono e, quel che più conta, è divertente. Nota di merito infine per le schermate in puro stile fumettistico che intrattengono il videogiocatore fra un caricamento e l'altro. Un gioco degno del marchio Disney.

SLIDERS
MICROIDS

Il gioco del calcio, oltre a essere stato simulato in decine di videogames, è spesso ispiratore di improbabili sport futuristici: questo è il caso di *Sliders*, ultimo titolo della non troppo blasonata software house Microids.

Le partite si svolgono su un campo tridimensionale isometrico con le classiche porte e il pallone come protagonista incontrastato: il terreno però è pieno di ostacoli, buche, trampolini e bonus, e al posto dei ventidue giocatori ci sono altre due sfere, una per squadra. Ognuna di queste possiede una forza attrativa che, usata adeguatamente, vi permetterà di segnare il maggior numero di gol possibili. Prima di ogni incontro è possibile selezionare un discreto numero



di opzioni: dalla potenza del tiro alla durata di un match, dalla velocità alla potenza del pallone...

Sliders è un titolo che fa della giocabilità immediata il suo punto di forza: fin dalla prima partita verrete coinvolti in pieno e solo in un secondo tempo vi renderete conto della qualità della grafica e delle animazioni. Consigliatissimo ai fan dei giochi con molta azione e zero strategia.

AMSTRAD PC 5286 GAMES PACK

L. 1.990.000
IVA ESCLUSA

Le immagini sono riprese da computer AMSTRAD PC 5286 GAMES PACK.

http://www.oldgamesitalia.net/

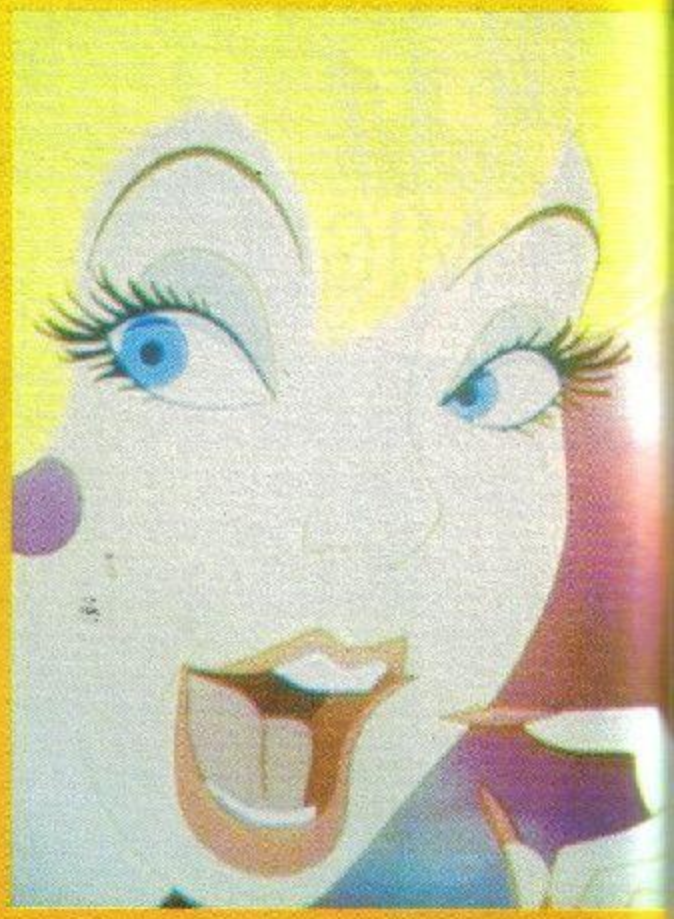
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LASER GAME

di Maurizio Miccoli

LASERGAME, MON AMOUR



Dopo essere stato il fulcro della "rivoluzione" nel campo dei coin-op 9 anni fa, *Dragon's Lair* ci riprova nel settore "home". Chissà se questa volta i lasergame seguiranno le orme dei "fratelli maggiori" o se invece riusciranno a sfondare?!

La "Storia".

Nell'estate del 1983 un certo **Don Bluth** mise a punto un'ideuzza che provocò un vero e proprio terremoto nel mondo dei videogiochi da bar: produrre un cartone animato che si potesse giocare e avesse qualità audio e video digitali, utilizzando la tecnologia del laser.

Per mesi e mesi in tutte le sale giochi in cui comparve *Dragon's Lair*, il reale capostipite di questo genere di coin-op (*Astron Belt* della Sega non riscosse certo lo stesso successo), ci furono resse incredibili per ottenerne i comandi, i giocatori più bravi erano praticamente conosciuti da tutti ed erano in grado di formare impressionanti capannelli di gente, fornendo un vero e proprio spettacolo!

Tempi mitici, quelli, in cui riuscivamo ancora a divertirci, a stupirci e ad appassionarci per molto tempo per un bel gioco!

Visto l'enorme successo della faccenda tutti si buttarono nel "business" sfornando una valanga di lasergame, che però avevano una scarsa interattività con il giocatore, presentavano troppi problemi di manutenzione e soprattutto erano particolarmente costosi. Inoltre i giochi di autentica qualità erano pochi, per cui di lì a poco ci fu una rapida eclissi del genere, che solo recentemente ha rivisto qualche tentativo da parte dell'Atari.

Il presente.

Agli inizi del 1991 un certo Dirk Neuen della Software Corner di Mannheim (Germania) fu fulminato da un'altra idea: perché non provare a collegare un lettore per laser disk Pioneer a un Commodore Amiga 500 per utilizzare i dischi dei cari vecchi lasergame? Detto-fatto: visto che la cosa funzionava è stata commercializzata, e successivamente è stata prodotta un'interfaccia anche per l'Atari ST e i PC. E, meraviglia delle meraviglie, dopo pochi mesi il tutto è stato importato anche in Italia dalla Newel di Milano (tel. 02/323492), che attualmente ne è l'unico distributore.

Per ogni esigenza un "Pack".

La Newel ha commercializzato una combinazione (POWER PACK) che comprende un multilettore Pioneer CLD 1600, un disco di software, l'interfaccia e il disco di *Dragon's Lair* a 1.390.000 lire per Amiga e Atari, mentre la versione per PC costa 1.690.000; ancora da definire i prezzi per Macintosh e C64.

Se si possiede già il lettore (va bene anche un Pioneer CLD 1450 o 1500) è possibile acquistare solamente il resto (BASIS PACK) a 390.000 lire (690.000 per PC). E' disponibile anche un'interfaccia a infrarossi per Amiga a 250.000 lire.

La configurazione

Con un Commodore Amiga 500 o 2000 (con sistema operativo versione 1.3) potete utilizzare un televisore, collegando il computer all'ingresso RF (presa antenna) e il lettore alla presa SCART, oppure un solo monitor, che però deve avere due ingressi video, uno per Amiga (RGB o SCART RGB) e uno per il lettore CLD (video composito). Nel caso si possedesse un PC compatibile, un Atari ST o un Apple Macintosh è necessario avere un secondo monitor o un televisore con presa SCART a cui collegare il lettore.

Nella versione PC l'interfaccia viene collegata nella porta seriale e poi nell'interfaccia a infrarossi in dotazione, mentre sugli altri computer si utilizza la porta parallela, che si collega

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

direttamente alla porta "Control-in" del lettore. Naturalmente è possibile collegare il lettore all'impianto Hi-Fi per godersi un audio stereofonico.

Se volete divertirvi a "scorrere" il gioco, per vedere cosa succede senza dover giocare, è sufficiente togliere il jack dal "control in", abilitando così il telecomando del lettore.

Il mitico...

Attualmente sono disponibili due titoli per il sistema LDG (Laser Disk Game): il primo è per l'appunto *Dragon's Lair*.

"Per quei pochi che ancora non lo sapessero, questa è la triste storia di un grande, maestoso e stupendo Dragone, che s'innamora e rapisce la bellissima principessa Daphne per portarla nel suo favoloso castello onde sposarla. La sua venerazione giunge a tal punto da costruire appositamente per lei una stupenda sfera magica in cui ospitarla, preservandola dai mali del mondo. Purtroppo a questo punto compare sulla scena un perfido cavaliere di nome Dirk the Daring, il quale - guidato dagli Umani - massacra tutte le povere bestiole che il buon Drago ospitava nelle stanze del suo castello: terminato lo scempio profana addirittura la Tana del Drago stesso, ove lo affronta e lo uccide con una spada magica," così si narra nell'**Antologia per i giovani dragoncelli**...

Come avete visto ogni vicenda può venire considerata sotto differenti punti di vista; comunque noi siamo "gli Umani" e dobbiamo guidare il nostro eroe semplicemente con una corretta sequenza di movimenti (con il joystick) o di "spadate" (con il pulsante).

La faccenda è più difficoltosa di quanto sembri, ma fortunatamente in questa versione abbiamo a disposizione ben 10 vite.

...e il novizio.

Il protagonista del secondo titolo in distribuzione, *Thayer's Quest*, la fama se la deve guadagnare ancora tutta. Infatti per il momento è soltanto un discepolo dello Stregone Bianco Druce, e noi dobbiamo aiutarlo ad attraversare le "cinque terre" per trovare i pezzi che compongono un talismano in grado di sconfiggere il terribile mago Sorsabal, che domina col terrore quel mondo.

In pratica *Thayer's Quest* è un'adventure simile a un libro game: l'azione si svolge scegliendo via via una delle (fino a) quattro possibilità a disposizione nei punti cruciali del gioco, oppure raccogliendo o usando vari oggetti, utilizzando i tasti corrispondenti. Ad esempio con la "G" bisogna dare l'*Orb of Quoid* per ottenere i *Pentacle Coins*, ma in questi casi siamo noi che dobbiamo scoprire il momento più opportuno per effettuare gli scambi, perché al riguardo non compare alcuna indicazione sul monitor. Chi vuole conoscere tutta la storia può andare a scovarla direttamente sul disco, in inglese, oppure leggere la traduzione di Flavio Carmignani sull'opuscolo distribuito dalla Newel.

PROSSIMAMENTE...

Per fine marzo dovrebbe finalmente arrivare *Space Ace*, cui faranno seguito *Voyage to the New World*, *Shadow of the New Stars* e *Orpheus* nell'immediato futuro. Successivamente sono previsti anche *Thayer's Quest 2*, *Casino Royal 1* e *2* (V.M. 18), *MACH 3*, *Cobra Combat* e *Firefox*.

Sembra che il problema principale per i LDG non sia tanto il software dedicato per la loro gestione, quanto il fatto che sia stato deciso di ristampare i dischi con un formato leggermente diverso, in maniera tale che non siano utilizzabili i dischi dei coin-op. In pratica il software manda un segnale al lettore per farlo posizionare a un dato "frame" di partenza: perciò col disco originario, essendo i frame sfalsati, le varie scene inizierebbero a metà e non si potrebbe giocare correttamente.

GIUDIZIO FINALE

Si tratta di un prodotto relativamente costoso, ma al riguardo basterebbe ricordare i prezzi di alcune cartucce per console, che non possono certo vantare la medesima qualità. Una volta eliminati gli eventuali problemi di collegamento e/o di interferenze sembra di essere in sala giochi, senza dover sborsare pacchi di gettoni! Per i patiti del genere è veramente una ghiotta occasione, specialmente se sono già in possesso del lettore, ma considerando che comunque quest'ultimo può essere utilizzato anche per i normali CD audio da 12 cm e per i CDS (CD singoli da 8 cm), o per i CD Video da 30 cm e da 20 cmm (CAV & CLV), non è certo un acquisto sconsigliabile, anzi!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E'ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER

SE HAI INTENZIONE DI AQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

Commodore 64 New L. 80.000
Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000
Monitor Colori L. 100.000
Stampante L. 100.000
Amiga 500 L. 400.000
Amiga 2000 L. 800.000

COMPUTER HOUSE
IL CURSORE

Via Campo dei Fiori, 35 - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02/3548765 - Fax 02/3544283

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3'/2" e 5'/4". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionario esclusivo per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

SHOWROOM SDF

SOFTCENTER

HI-FI - COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA
GAME BOY
SEGA MEGA DRIVE

RHO
Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA
COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE
...ANIMAZIONE, GRAFICA E GIOCABILITA'

AMIGA, PC, MS.DOS, C 64

BIT LINE

Tel 02/93504891 Fax 02/93504893

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP 20

IN DIRETTA DAL REGNO UNITO

C+VG CLASSIFICHE U.K.

OGGI	IERI	GIOCO	SOCIETA'
1	1	WWF WRESTLEMANIA	OCEAN
2	3	DIZZY'S ECELLENT ADVENTURES	CODEMASTERS
3	2	THE SIMPSONS	OCEAN
4	14	MANCHESTER UNITED EUROPE	KRISALIS
5	4	TERMINATOR 2	OCEAN
6	5	DIZZY COLLECTION	CODEMASTERS
7	9	ROBOCOP 3	OCEAN
8	7	BIRDS OF PREY	ELECTRONIC ARTS
9	11	SOCCER STARS COMPILATION	EMPIRE
10	12	TURTLES - THE COIN-OP	MIRRORSOFT
11	28	RAINBOW COLLECTION	OCEAN
12	8	JAMES POND 2	MILLENIUM
13	19	POPULOUS 2	ELECTRONIC ARTS
14	6	LOTUS 2	GREMLIN
15	16	MICROPROSE GOLF	MICROPROSE
16	10	CARTOON COLLECTION	CODEMASTERS
17	36	LEMMINGS	PSYGNOSIS
18	13	NINJA COLLECTION	CODEMASTERS
19	20	FINAL FIGHT	US GOLD
20	18	PITFIGHTER	DOMARK

Sembra proprio che vi piacciano tanto, così abbiamo deciso di tradurre anche questo mese le classifiche inglesi. Sono matti questi londinesi!

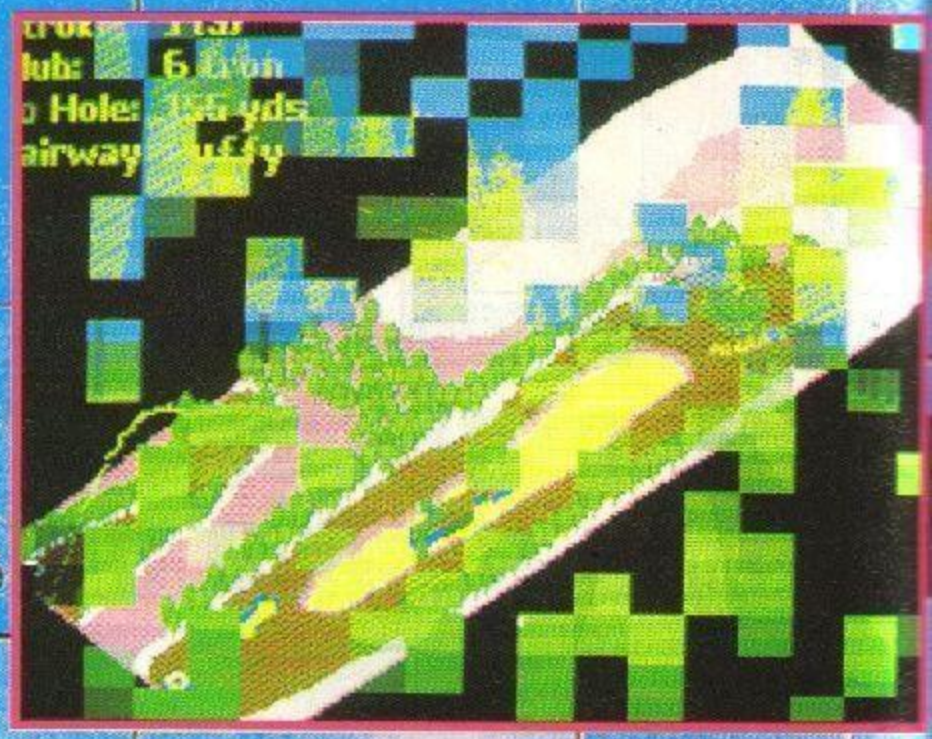
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

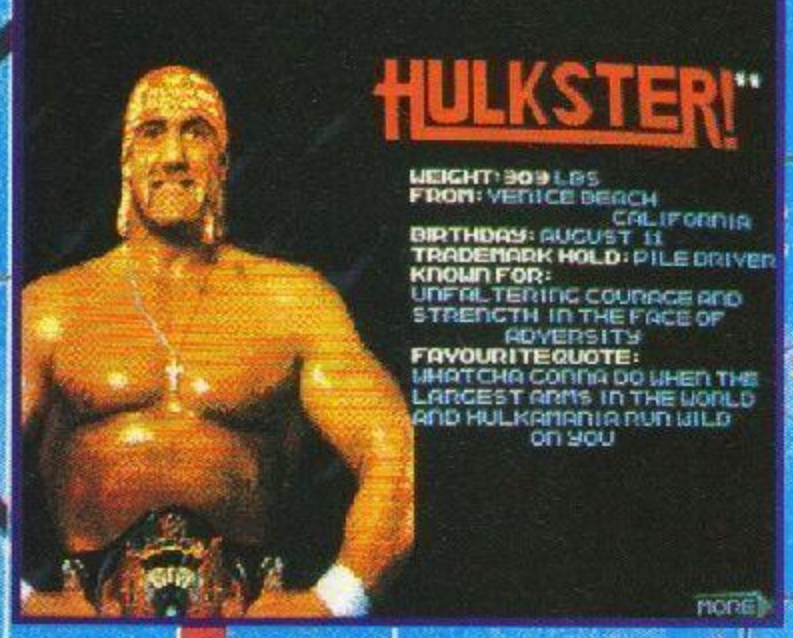
http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI ST

La Wrestlemania ha ancora un sacco di fan e il gioco omonimo non accenna a perdere colpi. *James Pond 2* balza in terza posizione e anche *Microprose Golf* sta andando parecchio bene. Il buon vecchio *Manchester United Europe* rientra inaspettatamente in classifica, ma a parte questo nessuna sorpresa nella Top 10 per ST questo mese.

1		NEWWF WRESTLEMANIA	OCEAN
2	4	MICROPROSE GOLF	MICROPROSE
3	5	JAMES POND 2 - ROBOCOD	MILLENIUM
4		REMAN UNITED EUROPE	KRISALIS
5	3	LOTUS 2	GREMLIN
6	2	THE SIMPSONS	OCEAN
7	16	SOCCER STARS	EMPIRE
8		REBOARD GENIUS	BEAU JOLLY
9	12	KNIGHTMARE	MINDSCAPE
10	15	REALMS	VIRGIN





AMIGA

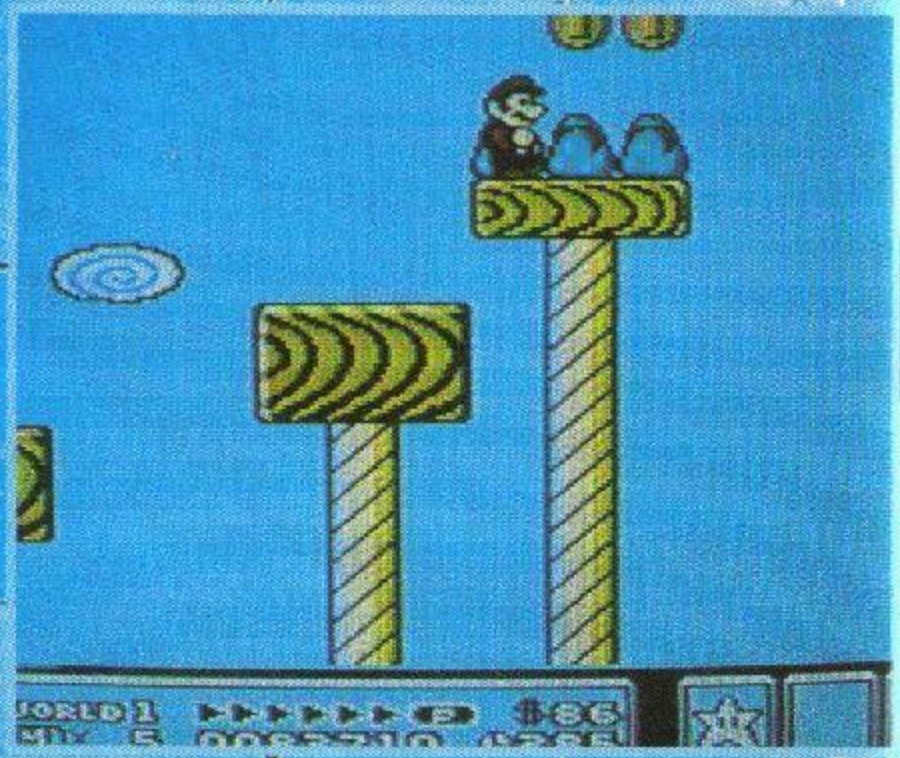
Tanto per cambiare *WWF* è numero uno in classifica. Fin qui nessuna sorpresa, ma cosa ci fa *Fun School 4* in ottava posizione? Da quando in qua i pacchetti educativi vendono più dei giochi? Sorprendente il terzo posto di *Birds of Prey* e il nono di uno dei tie-in più brutti della storia, *The Godfather*.

1	1	WWF WRESTLING	OCEAN
2	3	ROBOCOP 3	OCEAN
3	2	BIRDS OF PREY	ELECTRONIC ARTS
4	6	POPULOUS 2	ELECTRONIC ARTS
5	9	LEANDER	PSYGNOSIS
6	5	JAMES POND 2	MILLENIUM
7	4	LOTUS 2	GREMLIN GRAPHICS
8		REFUN SCHOOL 4	EUROPRESS
9	19	GODFATHER	US GOLD
10	13	HEIMDALL	CORE DESIGN

NINTENDO

Mario e Luigi dominano ancora una volta la classifica Nintendo e se non fosse perché è indusa nella confezione del NES probabilmente anche il primo gioco della serie sarebbe ai primi posti!

1	1	SUPER MARIO BROS 3	
2	2	THE SIMPSONS	
3	5	DUCK TALES	
4	7	SUPER MARIO BROS 2	
5		NETOP GUN 2	
6	4	GREMLINS 2	
7	6	THE ADVENTURES OF LINK	
8		REBATMAN	
9	3	WWF	
10	10	SOLSTICE	



http://www.oldgamesitalia.net/

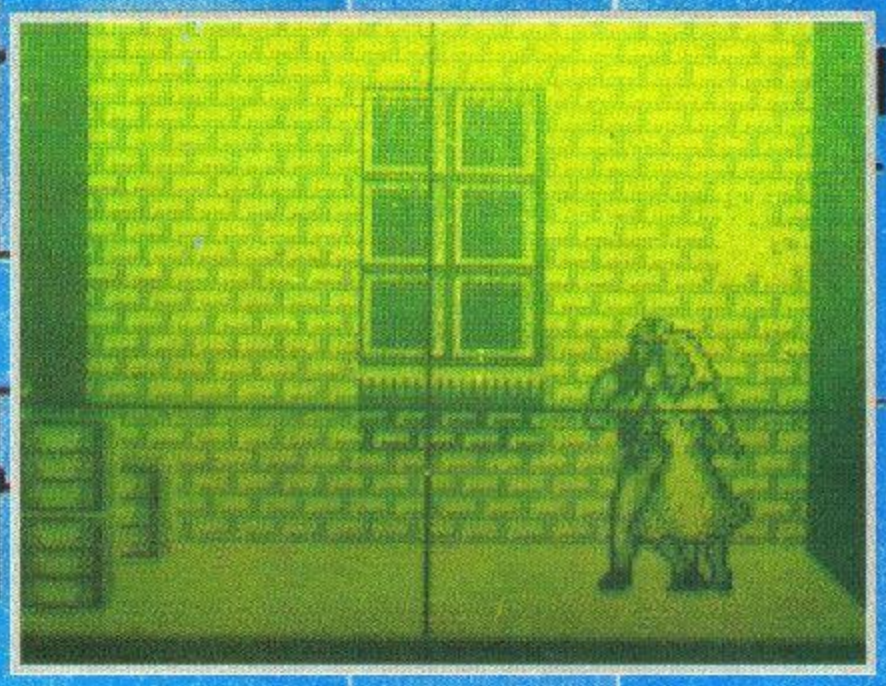
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMEBOY

Ancora primo? *Super Mario Land* sembra destinato a rimanere in vetta ancora per mooolto tempo. L'unico aspirante alla prima posizione degno di nota può essere *Double Dragon*: non resta che aspettare fiduciosi il prossimo mese...

1	1	SUPER MARIO LAND
2	RE	DOUBLE DRAGON
3	4	F1 RACE
4	8	THE FALL OF THE FOOT CLAN
5	7	BUGS BUNNY
6	5	GREMLINS 2
7	2	DUCK TALES
8	3	ROBOCOP
9	6	BATMAN
10	NE	PAPERBOY



MEGADRIVE

I possessori di Megadrive evidentemente riconoscono una buona cartuccia quando se la trovano davanti: *Rolling Thunder 2, Quackshot* e *John Madden '92* sono senza dubbio i migliori titoli disponibili per la console Sega in questo periodo! Occhio anche a *Joe Montana 2*...

1	ROLLING THUNDER 2
2	QUACKSHOT
3	JOHN MADDEN'S 92
4	F22
5	JOE MONTANA 2
6	BARE KNUCKLE
7	SPEEDBALL 2
8	DEVIL CRASH
9	ROBOCOD
10	ROAD RASH

PC ENGINE

***Coryoon* conquista la prima posizione seguito a ruota da *Magical Chase*. Peccato per lo stupendo *Gradius*, scivolato in quarta posizione. *PC Kid 2* è in dassifica da mesi e ci rimarrà ancora per lungo tempo: a quando *PC Kid 3*?**

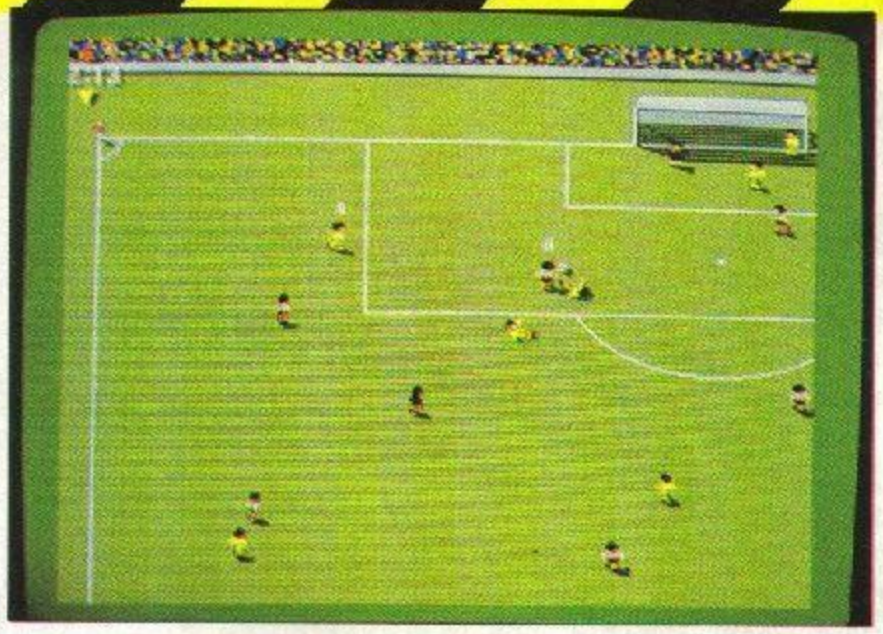
1	CORYOON
2	MAGICAL CHASE
3	PC KID 2
4	GRADIUS
5	RAIDEN TRAD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW



UNA GITA ALLA SENSIBLE SOFTWARE

di Derek Dela Fuente

Il famoso team di programmatori della Sensible Soft è in giro già da un bel po', e si è fatto una certa fama sulle macchine a otto bit con titoli come *Wizball* e *Microprose Soccer*. Una delle cose più strane di questo gruppo è che i loro programmi si sono sempre basati su idee "originali", e non hanno mai scritto una conversione! In tutto ci lavorano otto persone tra programmatori e grafici, ma i due personaggi principali sono Chris Yates (programmatore) e John Hare (grafico), che sono anche i "fondatori" della Sensible.

Il loro gioco più recente è *Mega-Lo-Mania*, pubblicato dalla Mirrorsoft - in effetti, con questa casa avevano un rapporto tale che tutti i loro prodotti per il '92 sarebbero dovuti uscire sotto la sua ala protettrice. Perché "sarebbero dovuti"? Semplice: la Mirrorsoft è recentemente fallita, e cercare una nuova etichetta per i giochi non è stato l'unico problema di Chris e Jops. La maggior parte dei giochi per computer di solito al giorno d'oggi vende poco meno di 10.000 copie (in G.B.). Superare questa quantità è un evento decisamente eccezionale, ma *Mega-lo-Mania* ne ha vendute circa 43.000. Ora, la maggior parte dei team di programmazione viene pagata in due volte: una piccola parte viene data durante il lavoro, e una cifra considerevolmente più alta proviene dalla percentuale sulle vendite in un secondo tempo. Purtroppo però la Mirrorsoft ha chiuso prima di sborsare, e il dinamico duo (o il dinamico ottetto, per essere precisi) si è ritrovato all'asciutto. In questo periodo stanno sviluppando alcuni giochi per console nonché *Mega-lo-Mania 2*, e in cantiere ci sono tre titoli previsti per giugno che sembrano decisamente apprezzabili. Ma che titoli sono?...

SENSIBLE SOCCER

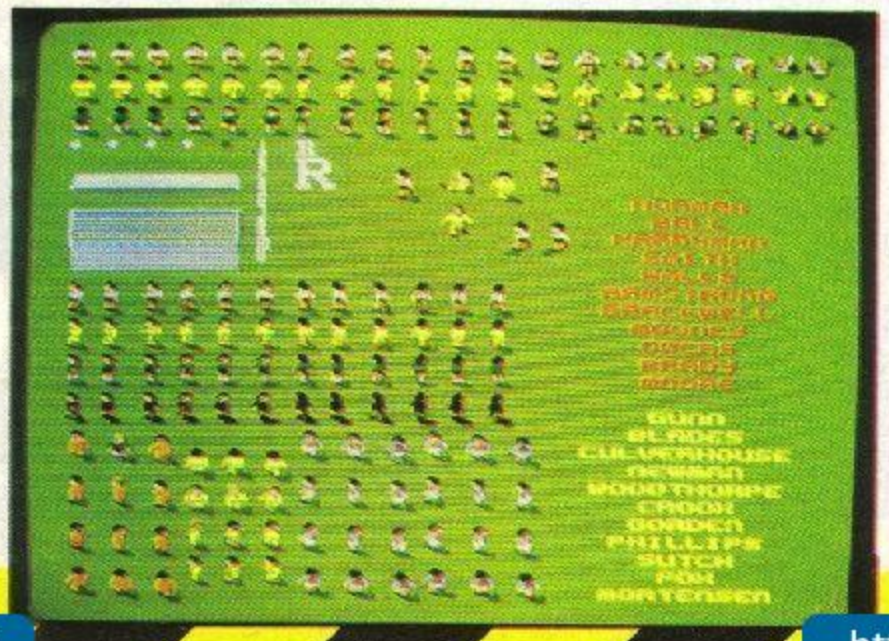
(AMIGA/ST - GIUGNO)

Uscirà più o meno in concomitanza con gli Europei. Nei prossimi mesi certamente farnno la loro comparsa un numero esagerato di giochi del genere, ma da quello che abbiamo potuto vedere sembra proprio che *SS* sarà in grado di competere con *Kick Off*. Dopo averci giocato per un ora nonostante io sia un grande fan del succitato *KO*, devo anzi ammetere che è decisamente migliore! Come può essere? Quando giocate per la prima volta sembra la stessa cosa, solo che è un'attimino meno veloce e questo contribuisce a dare una migliore sensazione quando si entra in contatto con la palla. Giocando a *Kick Off* sembrava quasi che fosse attaccata ai piedi come una calamita, ma in *SS* quando le si corre incontro la si colpisce automaticamente e rotola via, cosicché è necessaria un po' più di abilità e si ottengono più realismo e autenticità (perdonate l'intrusione, ma già per alcuni - noi - è impossibile *Kick Off* con la palla che sembra spalmata di grasso, figuriamoci questo... - Fabio & Marco).

Ci saranno 90 squadre: le migliori inglesi e tuttte le nazionali con tanto di nomi per i giocatori e così via. Ci saranno persino i giocatori di colore (un po' come in *Gazza*), e le varie formazioni sfrutteranno al meglio le loro caratteristiche - ad esempio, giocando contro il Brasile vedrete un sacco di passaggi. Ovviamente ci sarà il solito nugolo di opzioni, fino a poter cambiare nome ai giocatori, alle squadre, e così via.

Un'altra peculiarità è il fattore metereologico: il campo di gioco infatti varierà con le stagioni. In estate sarà particolarmente secco e permetterà rimbalzi maggiori, mentre in inverno potrà anche essere fangoso, scivoloso e così via. I giocatori potranno esibirsi nel solito nutrito numero di "mosse" più o meno spettacolari, come colpi di testa, rovesciate, scivolate ecc., i portieri saranno controllati esclusivamente dal computer e saranno disponibili circa 50 secondi di replay (al misero costo di 10K).

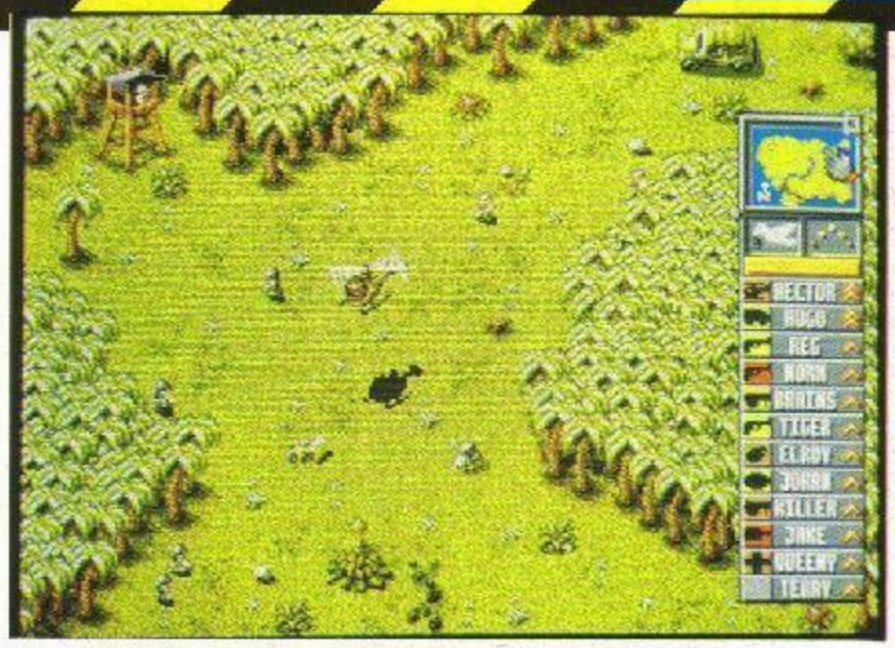
Altre caratteristiche? Beh, non c'è un fattore variabile di difficoltà, dato che tutto cambia a seconda delle squadre: se giocate contro la Germania usando la "Equipo Nacional de Futebol Jerago con Orago" (per dirne una) sarete in netto svantaggio, mentre se userete il Brasile avrete qualche chance. Infine, è nuova la gestione degli infortuni: quando uno dei vostri viene azzoppato potete scegliere se farlo uscire o lasciarlo in gioco: se lo fate uscire perderete probabilmente un elemento utile, ma tenendolo in campo correte il rischio di metterlo fuori combattimento per tutta la stagione. Beh, sembra proprio che non manchi niente, eh? Speriamo piaccia anche a voi...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PREVIEW

CANNON FODDER
(AMIGA/ST)

Un titolo molto originale (*cannon fodder* = "carne da cannone"), vero? In sostanza, si tratta di un arcade game con un sacco di sparatorie varie e azione, ma in cui è contemplato anche l'aspetto tattico. L'obbiettivo del gioco è molto semplice: fare carriera e sopravvivere ad alcune missioni che spazieranno dal recuperare ostaggi, attaccare una base militare o semplicemente difendere una zona. All'inizio del gioco avete un tot di persone da ridistribuire in cinque gruppi. Tutti questi personaggi cominciano a un livello di abilità molto basso (sono tutti Soldati Semplici), ma di missione in missione - sempre che sopravvivano - cambiano rango e diventano più abili ed esperti. Ogni soldato ha un compito specifico: può essere autista di jeep, esperto di esplosivi, pilota di elicotteri, semplicemente un fante e così via. Ovviamente, utilizzare un soldato sempre allo stesso modo migliora l'esperienza di quel particolare personaggio in quel particolare campo.

Durante le azioni è possibile dare alla truppa particolari ordini e persino scegliere la modalità di fuoco: sparare a vista (potete anche colpirvi tra di voi), sparare dopo riconoscimento (meno rapido ma più efficace) o semplicemente rispondere al fuoco (potete permettervi il rischio?). Il gioco assomiglia in un certo modo a *Ikari Warriors*, ma è molto più strategico. Potete infatti far agire l'intero gruppo o un solo soldato, a seconda delle necessità.

Gli scenari, infine, saranno molto vari e andranno dalla jungla tropicale alle distese ghiacciate dell'Antartide! E come dimenticare l'opzione a due giocatori? Beh, tirandosi una martellata sulle tempie, ecco come!

WIZKID
(AMIGA/ST)

Indovinate di quale famosissimo gioco - che non ha fruttato una lira ai ragazzi della Sensible - è il seguito *Wizkid*? Bravi (beh, non era difficile), *Wizball*! Pur essendone appunto il seguito, è completamente differente: in effetti, è *così* differente che è difficile classificarlo. Ed è anche bizzarro! La sequenza d'introduzione è una delle più buffe mai viste, e il gioco va di pari passo.

Il protagonista è una palla verde (ogni tanto ha anche il corpo) in stile *Pac-Man*, e il suo obbiettivo è raccogliere note musicali & paccottiglia varia per nove livelli suddivisi in varie schermate. Per ripulire ogni livello però è necessario anche splattare i numerosi avversari. Piccolo problema: tra il dire e il fare c'è di mezzo il baciare, lettera & testamento.

Per "disporre dei cattivi" infatti dovrete rimbalzare contro alcuni blocchi (che *ovviamente* cambiano aspetto da quadro a quadro e sono pertanto irriconoscibili) e spararli nelle varie direzioni, facendo sì che nel tragitto urtino qualcuno. Il vero problema però è che spesso e volentieri avrete, per fare un esempio, quattordici cattivi e solo dieci blocchi, il che vi costringe a veri e propri numeri da circo per calcolare la giusta traiettoria e impallinare più di un ostile alla volta. Porebbe anche sembrare facile, ma vi assicuro che non lo è per niente, visto che i bersagli si muovono molto velocemente.

Wiz ha varie maniere per colpire i nemici, ma diventa tutto più facile se riuscirete a raccogliere un po' di soldi: con questi potrete comprarvi un corpo, con le braccia del quale sarà possibile raccogliere i pezzettoni e tirarli dove & quando volete.

In cima allo schermo c'è un pentagramma dove piazzerete le note raccolte nel quadro: alla fine, le note andranno a formare un simpatico jingle, che, guarda caso, verrà suonato in caso di vittoria.

Il gioco è decisamente divertente e innovativo: ci sono un sacco di problemi di carattere strategico legati alla topografia dei livelli, nonché alla quantità e alla posizione dei vari "ammassi" da scagliare in faccia ai cattivi. Ma la principale caratteristica... è che questo gioco cambia di quadro in quadro: ci sono cose troppo

strane persino con la Sensible! Ci sono addirittura partite a Scarabeo, dovrete volare con un aereo su una chiesa e vi ritroverete alle prese con un asino! Beh, perlomeno è originale, e senza dubbio divertente!

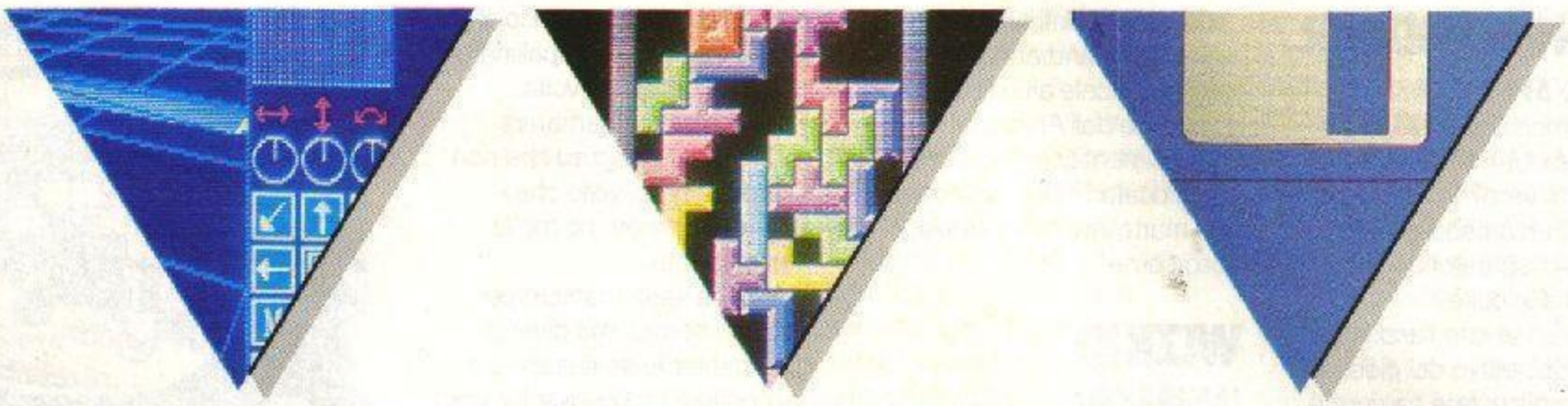
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

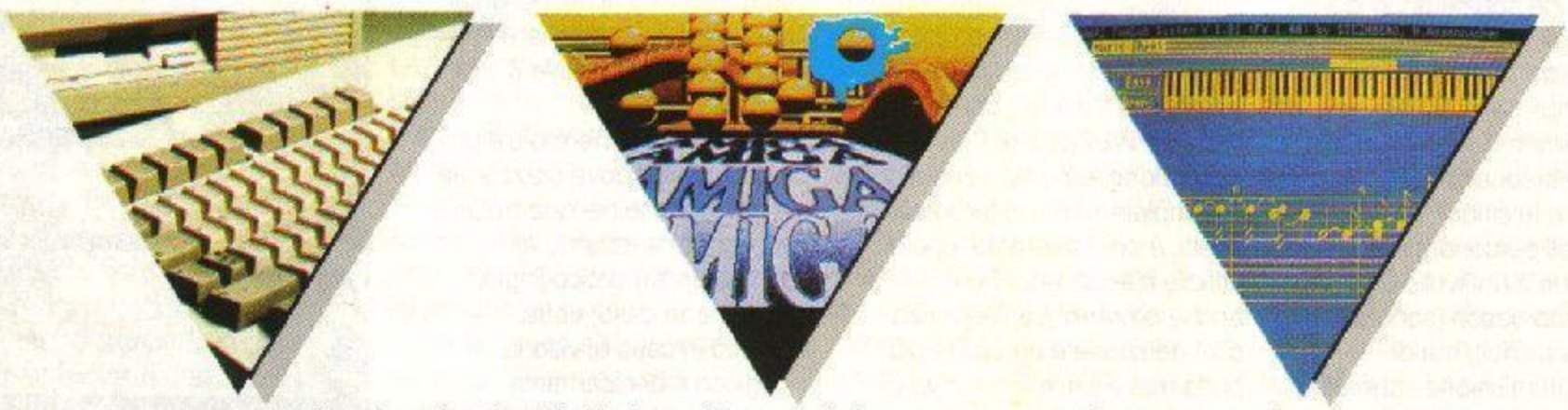
E' IN EDICOLA AMIGA MAGAZINE

il mensile dedicato agli appassionati utilizzatori di computer Commodore Amiga.

In ogni numero: attualità, novità Hardware e Software, programmazione,



videogiochi e l'inserto "TransAction" per il programmatore



più esigente. In più il ricco floppy disk con numerosi programmi.

AMIGA MAGAZINE E' UNA PUBBLICAZIONE

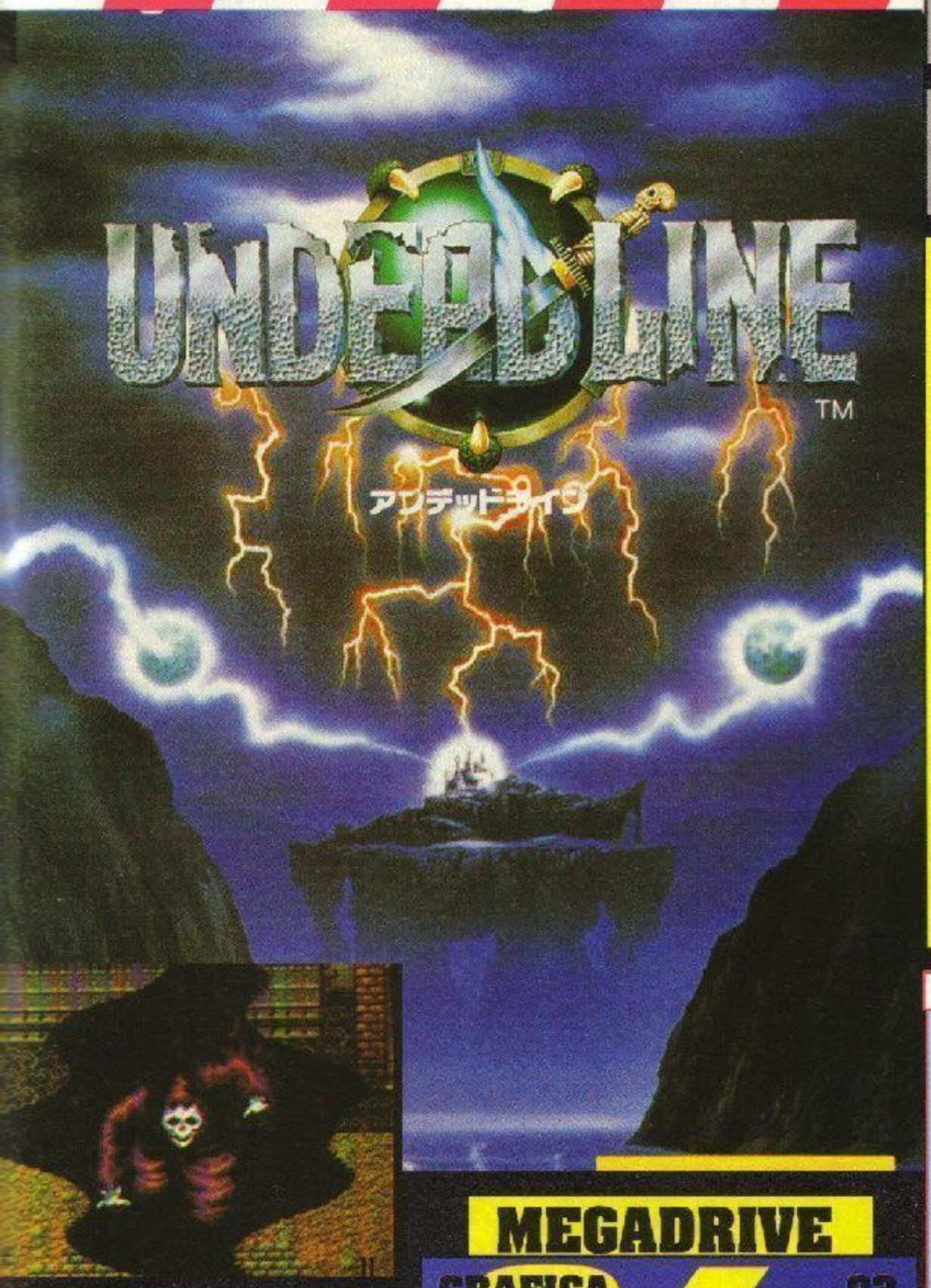
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

*GVP è distribuito in Italia da: RS S.r.l. - Tel. 051-765299

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MEGADRIVE - PALSOFT

Lo sapete tutti che cosa sono i non morti, vero? Massì, dai, quegli esseri dall'aspetto leggermente cadaverico, che vanno in giro tentando di assaporare il contenuto dei crani dei passanti e riescono a malapena a vocalizzare espressioni come "cibo", "cervello", "fame" e "la destabilizzazione del complesso socio-culturale rispetto all'immaginifico del nucleo familiare è fuorviante in rispetto alla culturalizzazione delle aree demograficamente degradate". Orbene, una nutrita masnada di questi sgorbi ha deciso di prendere possesso del mondo e lo ha quasi completamente invaso. Ovviamente questa situazione a voi non va giù, e avete deciso di raccattare il vostro caro vecchio set di armi varie per andare a sbudellarli tutti quanti.

Gli allegroni, venuti a conoscenza del vostro piano, hanno deciso di arroccarsi in sei differenti località per essere meglio difesi ma allo stesso tempo non troppo concentrati (sapete, i morti puzzano e tanti insieme non sono una cosa piacevole). Inoltre, hanno disposto alcune entità particolarmente cattive a guardia dei punti chiave - e indovinate come le dovrete trattare?

MEGADRIVE	
GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	89

Undead Line è uguale a centomila altri giochi - uno tra tutti il quasi-mitico *Elemental Master* della Tecnosoft. Embé? E chi se ne frega! Quello che *davvero* importa è che è programmato stupendamente, è fluido, discretamente veloce e un sacco giocabile. Lo schema di gioco è abbastanza classico (come ho già fatto notare), si tratta praticamente di uno spara-e-fuggi "a piedi", tanto per intenderci simile a *Gun Smoke*, ma ciò non toglie che non sia estremamente divertente - e non è tutto! La grafica è curatissima, le animazioni sono numerose e lo stile con il quale è disegnato tutto è molto pulito - mi ricorda un paio di coin-op. L'audio è altrettanto buono: le colonne sonore durante il gioco (ce ne sono sei) sono più che dignitose e gli effetti molto efficaci.

MARCO AULETTA

CEERVELLOOO! CEERVELLOOO!

I non-morti sono stati gli indiscussi protagonisti di numerosissimi film che hanno appassionato le platee di tutto il mondo: come dimenticare i vari *La notte dei morti viventi*, *Zombi* (uno, due, tre, quattro...), *L'alba dei morti viventi*, *Il ritorno dei morti viventi* e così via? Ma non è tutto, quanti di voi hanno visto il miticissimo *Il ritorno dei morti viventi 2* dove un gruppo di superstiti alla consueta invasione di zombi (questa volta causata da un gas militare) si impadronisce di un furgoncino del macellaio e si mette a distribuire cervello animale per le vie della città gridando appunto "Cervellooooo! Cervelloooo! Cervello frescoooo!..."? Imperdibile!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

NEO GEO - SNK

Wow! Continua alla grande l'offensiva Neo Geo: questo mese recensiamo questi due titoloni per il mostro giapponese, entrambi violentucci. Il nostro Neo-esperto Paolo Cardillo li ha vivisezionati entrambi: di seguito le sue impressioni.

Dieci anni fa, Jeff Bogard fu brutalmente assassinato da un tizio chiamato Geese. Quelli erano tempi violenti, con gli omicidi che si susseguivano più rapidamente dei furti di macchine, per cui nessuno ci fece caso. Cioè, nessuno tranne la famiglia di Jeff e, cosa più importante, i suoi due figli Terry e Andy. I due si sono allenati per 10 anni in vista del giorno in cui avrebbero vendicato la morte del padre, e quel giorno è arrivato. Si dà il caso che oggi si svolga il torneo *King of Fighters*, in cui i più grandi lottatori del mondo si danno battaglia per la mitica posta in palio: il titolo di Numero Uno. Organizzato da una società capeggiata dal potente Geese, è l'occasione giusta per verificare i progressi compiuti: anche perché nell'ultimo incontro i due fratellini affronteranno - Geese in persona!

C'è bisogno di dire da dove ha tratto ispirazione *Fatal Fury*? Dal mitico *Street Fighter 2*, of course. E siccome il succitato gioco è uno dei migliori coin-op in circolazione è forse possibile che *Fatal Fury* riesca a entrarci in competizione? La risposta è... la risposta è... è sì. Sprite e animazioni sono quanto di meglio il mostro della SNK potesse tirare fuori dal suo repertorio, e grazie alla varietà di mosse e attacchi speciali (alcuni dei quali veramente molto pittoreschi) il gioco non si può proprio definire monotono. L'azione è comunque il motore di tutto il divertimento e in questo senso *Fatal Fury* non ha nulla da invidiare a illustri predecessori: l'impegno che dovrete profondere non è indifferente (anche nel livello facile), egiocando con un amico godrete di un vero spasso, intriso fino al midollo di terapeutica violenza. Che il pestaggio sia con voi.

PAOLO CARDILLO

IL TERZO SCIMMIONE

Oltre a Terry e Andy potrete scegliere un certo Joe Higashi, che non serba rancori nei confronti di Geese. E' qui solo per la gloria, e quale modo migliore per ottenerla se non quello di massacrare gli avversari e infine Geese? Il bello è che potete sceglierlo per combattare con uno dei Bogard: peccato solo che indossi calzoncini da donna...

▲ Simpatiche, come mosse speciali, eh? Un po' cattive...

OVER THE TOP!

Ogni due incontri verrete catapultati in un'isola-bonus in cui proverete la vostra abilità contro una macchina che vi sfida a braccio di ferro. Per vincere, dovete premere il pulsante A il più velocemente possibile. La prima è facile da battere, ma più si va avanti più diventano difficili. Comunque non preoccupatevi: perdendo rimarrete semplicemente con qualche punto bonus in meno.

TANTE BELLE MOSSE

Oltre a una gamma dei soliti pugni, calci e bloccaggi, tutti e tre i lottatori hanno accesso a una serie di mosse speciali. Queste vengono effettuate grazie a una particolare combinazione tra movimento del joystick e pressione dei tasti, e diventano più potenti man mano che avanzate. Sfortunatamente anche i vostri avversari hanno i loro assi nella manica, per cui ricordatevi di approntare le difese altrimenti potreste finire col sedere per terra e soprattutto finire la partita.

NEO GEO

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	94

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBO ARMY

REVIEW

NEO GEO - SNK

La Terra è sull'orlo dell'autodistruzione. Un esercito di robot allestito da un megalomane l'ha invasa e semina morte e terrore. Il destino del mondo sembra segnato. Ma ci può essere ancora una via di salvezza: le forze ribelli hanno infatti creato un cyborg da combattimento, metà macchina, metà tessuto vivente, con una gamma di capacità d'attacco e di armi speciali. Questa potente creazione potrebbe essere quel che ci voleva per porre fine al terribile eccidio in corso di svolgimento. Ma come può un solo cyborg fermare un battaglione di guerrieri di metallo? Questo dipende da voi, che vi infilerete nel telaio metallico del cyborg e cercherete di spazzare dalla faccia della terra gli assassini artificiali utilizzando una serie di mosse e armi extra che troverete lungo il percorso. Alla fine di ogni livello c'è un comandante che, se eliminato, consente il passaggio al livello successivo, che conterrà ancora più casini. Beh, cos'altro vi aspettavate? Andate e distruggete!

CVG HIT

GRAZIE!

A Console Generation per averci fornito tutto!

NON C'E' UNO SENZA DUE

Se non riuscite a sconfiggere i cattivi potete sempre ricorrere a un amico che combatterà con voi. Non potrete danneggiarvi l'un l'altro, però potrete sempre rubare al vostro compagno l'oggetto per il quale ha combattuto fino alla morte!

Qui, Fido, bello! ▲

▲ Splat!

MACCHINE & MACCHINE

Alcuni robot, una volta distrutti, rilasciano degli oggetti che incrementano la vostra energia o consentono un bel miglioramento dal punto di vista bellico, a seconda di ciò che è stato raccolto. Il migliore è quello che trasforma il vostro cyborg in una grossa buggy di latta, che può essere usata per stirare i cattivi: si autocostruisce attorno al vostro esoscheletro, in un modo simile a quello che si vedeva nel film *Tron* - totale!

Dai, tira il bidone!

Wow! Probabilmente *Robo Army* sfoggia alcuni dei migliori fondali visti sinora sul mostro nero della SNK! Automobili distrutte e palazzi fatiscenti sono ritratti con straordinaria cura e accalappiano immediatamente il giocatore, infondendogli una massiccia sensazione di decadenza. Per quel che riguarda gli sprite possiamo andare tranquilli: robot e delinquenti in moto sono perfetti mentre il sonoro mi fa semplicemente impazzire con quelle comunicazioni via-radio campionate troppo mitiche. Personalmente, per quanto abbia meno mosse, lo preferisco decisamente a *Burning Fight*, che mi è sempre parso un po' troppo frenetico. Inoltre, non ci sono "continue" infiniti, il che rende un tantino meno facile questo picchiaduro rispetto al predecessore. In definitva, è il miglior beat'em up a scorrimento visto sinora sul Neo Geo.

PAOLO CARDILLO

NEO GEO

GRAFICA	95
SONORO	94
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94

http://www.oldgamesitalia.net/

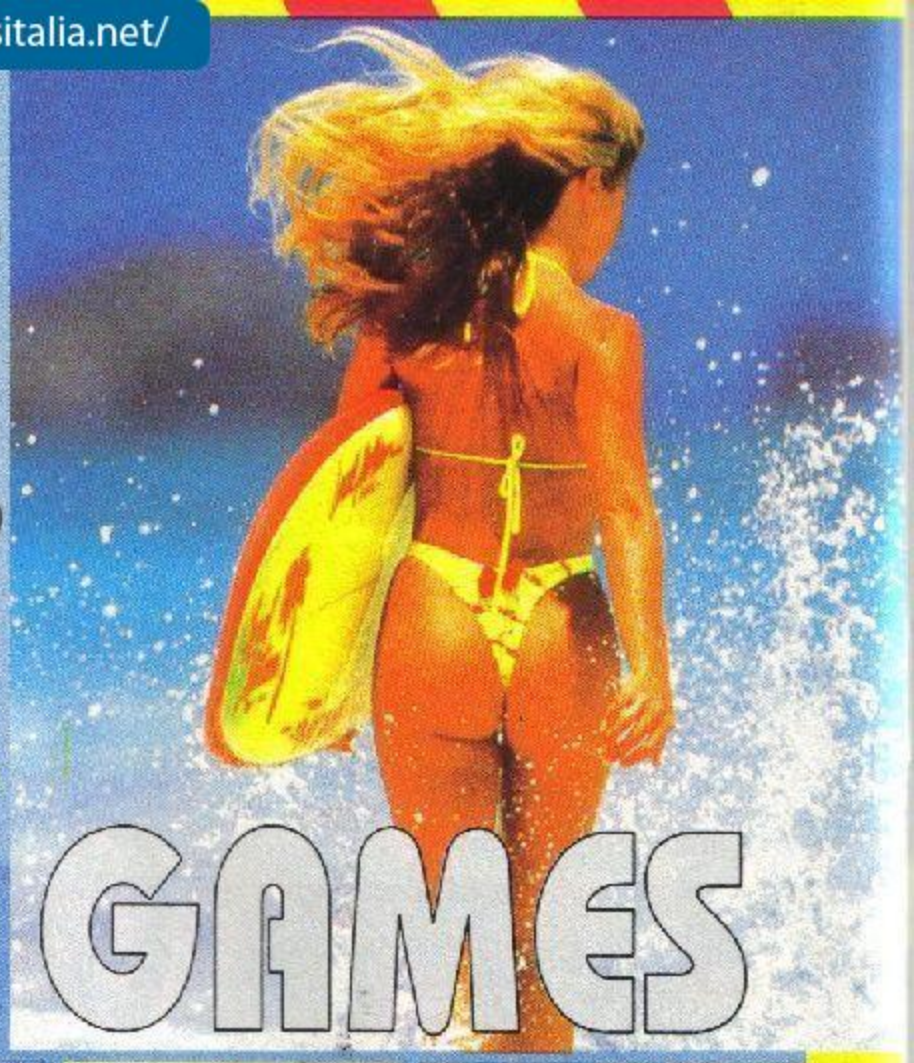
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MEGADRIVE - SEGA

Radicalissimo! Finalmente è arrivata la conversione di *California Games* per Megadrive! Già perché, nel caso non lo sappiate, i californiani non perdono il loro tempo con sport assurdi come calcio, basket, baseball... Preferiscono pattinare, pedalare, palleggiare e, soprattutto, fare surf. Questa cartuccia è la simulazione di alcuni degli sport più assurdi esistenti sulla Terra: lo skateboard nell'half pipe, la corsa su BMX, il pattinaggio a rotelle, il palleggio (con i piedi) e il surf, ovviamente. Tutte discipline per cui i californiani darebbero la loro vita. *California Games* risale a qualche annetto fa, quando venne lanciato con un notevole successo di critica e pubblico: faceva parte della mitica serie Epyx fra cui ricordiamo *Summer*, *Winter* e *World Games*. Realizzato soprattutto per sfide a più giocatori, *California Games* vi permette di gareggiare in ogni disciplina o fare semplicemente un po' di pratica, giusto per divertimento. Se comunque riuscite a trovare altri otto compagni, avete fra le mani un gioco che vi terrà occupati per svariati giorni...

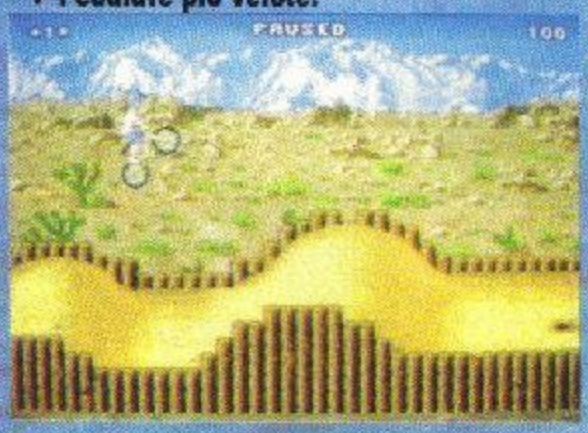


▼ Bel tuffo!

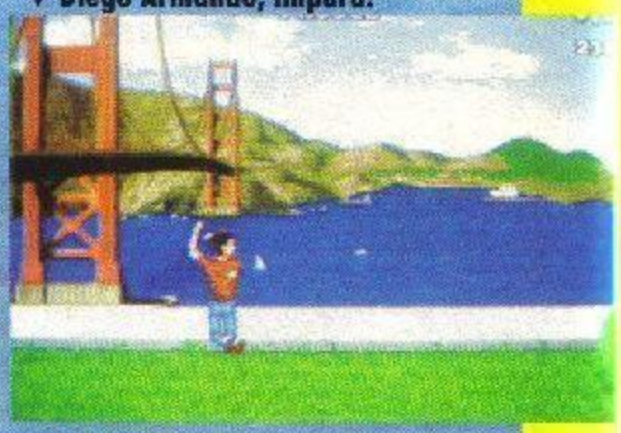
SURFIN' USA...

Lo sport californiano per eccellenza è il surf. Qui ragazzoni muscolosi e abbronzatissimi si lanciano su onde alte diversi metri a bordo di una minuscola tavola alla ricerca di morte sicura contro scogli e rocce sporgenti. In questa simulazione della Sega dovrete muovervi su e giù per l'onda per guadagnare velocità e buttarvi sotto la cresta, fare dei 360 o salti spettacolari per conquistare punti. Pare che i californiani si esaltino parecchio a vedere questa roba... C'è ancora qualcuno che pensa che il calcio sia noioso?

▼ Pedalate più veloce!



▼ Diego Armando, impara!



D'accordo, questa è una delle poche simulazioni sportive disponibili su Megadrive e non avete poi molto fra cui scegliere, però si tratta pur sempre di un gioco mitico! Le varie discipline sono estremamente divertenti e la grafica è notevole. In tre o quattro poi le ghignate sono assicurate, ancor più che contro il computer. I cinque sport potrebbero sembrare non allettanti, ma in realtà ognuno ha il suo perché e può essere considerato come gioco a sé. Musicalmente siamo su livelli discreti: la colonna sonora infatti è ottima, ma in qualche modo deprimente e non adatta a questo genere di gioco. Imparare i diversi sistemi di controllo è avvincente e per ogni sport serve una differente dote: velocità, ritmo e, sempre, spirito californiano. *California Games* è un titolo eccezionale, anche se leggermente ripetitivo se giocato da una sola persona.

FRANK O'CONNOR

CHI L'HA VISTO?

Nella versione originale di California Games era presente una disciplina che manca all'appello sul Megadrive: il lancio del Frisbee. Questo sport era assai divertente e dava la possibilità di eseguire tiri davvero spettacolari. In due contemporaneamente poi era anche meglio. Purtroppo, a causa di limitazioni di memoria, alla Sega non sono riusciti a includere tutte le discipline su una cartuccia, e il lancio del disco ne ha fatto le spese...

Ahiahiahi ahiahi...

MEGADRIVE

GRAFICA	89
SONORO	78
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	87

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

SEGA GAME GEAR

SNK Neo-Geo

Nintendo SUPER FAMICOM

PC Engine GT

Nintendo GAMEBOY

PC Engine PC SUPER GRAFX

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE GENERATION S.a.s. 20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 • TEL. 487.095.94 • FAX 487.095.85

HALLOWEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax. (059) 242727

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGADRIVE	SUPER FAMICOM	GAME GEAR	GAME BOY
Desert Strike	Super Adventure Island	Ninja Gaiden	Double Drible
Pit-Fighter	John Madden	Donald Duck	S. Adventure Island
Buck Rogers	Mistical Ninja	Halley Wars	Ninja Gaiden
Kid Chameleon	The Rocketeer	Golden Axe	Terminator II
Two Crude Dudes	Addams Family	Sonic	Megaman II
Galaxy Force II	Pit-Fighter	The Berlin Wall	Simposon
Heavy Nova	Super Ghouls"n" Ghosts	J. Montana	Beetle Juice
Wings of War	Lemmings	Leader Board Golf	Ghost Busters II
J. Madden Football 92	WWF		
Wonder Boy V			

Mega CD Heavy Nova, Ernest Evans, Sol Feace

Inoltre cartucce X NES - MASTER SISTEM a partire da £ 50.000 iva inclusa

PRENOTA SUBITO IL TUO GIOCO INVIO POSTA CELERE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MEGADRIVE - PALSOFT

Double Dragon è probabilmente il picchiaduro più famoso di tutti i tempi, e anche questo seguito è andato abbastanza bene. In *DD1* Billy e Jimmy, i fratelli del Doppio Dragone, avevano salvato la propria ragazza dalle grinfie del malefico Mr Big. In *DD2* le cose sono andate un attimino peggio per la tipa: Mr Big ne ha ordinato e successivamente portato a termine l'esecuzione.
Non l'avesse mai fatto! I due fratelli sono andati su tutte le furie e sono partiti in cerca di vendetta. La coppia deve attraversare tutta la nazione per scovare i responsabili, amche se le cose sono peggiorate un attimino dall'ultima volta. Tuttavia questo non è un problema per i due: Billy e Jimmy sono maestri di kung fu e indossano entrambi anfibi rinforzati! Un calcio nelle cosiddette con quegli affari e i cattivoni passerrano il resto della loro esistenza a Casablanca. Per questa ragione i nemici viaggiano armati fino ai denti con mazze da baseball, catene, fruste, bombe e mitragliatrici (vi bastano?). Tanto... la ragazza è morta, quindi cos'hanno i due da perdere?

▲ Un trippone di fine livello.

Un bel calcio volante

IL FILM DI DD!

I fan di *Double Dragon* avranno una bella sorpresa verso la fine di quest'anno: la Golden Harvest, società che ci ha regalato miliardi di film di arti marziali - compresi *Turtles 1 & 2* - ha acquistato la licenza di *Double Dragon*. Non aspettatevi una commedia rosa comunque, perché sarà senza dubbio un festival della centra e del cartone senza precedenti. Se volete saperne di più tenete d'occhio le News dei prossimi numeri!

DOUBLE II DRAGON
THE REVENGE

Il primo *Double Dragon* non era niente male: prima di allora non s'era mai visto un simile spreco di violenza gratuita e distruzione. La possibilità di usare mazze da baseball, fruste e macigni giganteschi era troppo allettante. Il seguito in sala giochi si rivelò invece una grossa delusione: il gioco era praticamente identico all'originale con un paio di nuovi nemici schiaffati lì solo per pietà. In ogni caso questo non potrà infastidire i possessori di Megadrive, perché non esiste la conversione del primo *DD* sulla console Sega!
Graficamente *DD2* è ok: i fondali sono colorati e ben realizzati, anche se di tanto in tanto rovinati dagli sprite legnosi e grezzi. Il tutto è comunque è abbastanza giocabile e riproduce fedelmente l'originale da sala.
Lo stesso vale per il sistema di controllo, identico al coin-op: il tasto A tira sempre pugni o calci a sinistra e il C a destra, anche se questo significa tirare un calcio all'indietro. All'inizio è abbastanza scomodo, ma basta qualche partita per abituarsi. Il sonoro non è certo il massimo della vita, però gli effetti sono discreti. Concludendo, un buon beat 'em up obbligatorio per i fan di *Double Dragon*.

FRANK O'CONNOR

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

CORNETTI ALLA CREMA

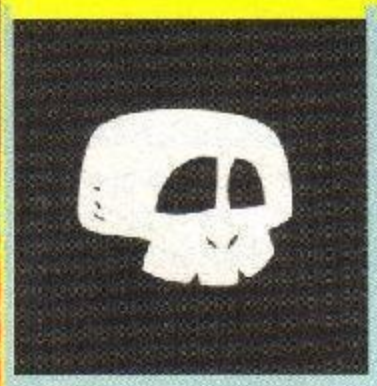
Billy e Jimmy sono molto amici, ma sono anche innamorati della stessa ragazza. Sfortunatamente per loro, costei è morta all'inizio del gioco, così la lotta per il suo amore è messa da parte fino all'ultimo livello. Qui infatti la pulzella viene magicamente resuscitata, costringendo i due al massacro totale per il suo possesso ! Ah, le donne...

▲ Se l'è proprio cercata...

▲ Porc... Ho sbagliato mossa!

▲ La vedo male...

▲ Ehi, cos'hai da guardare?



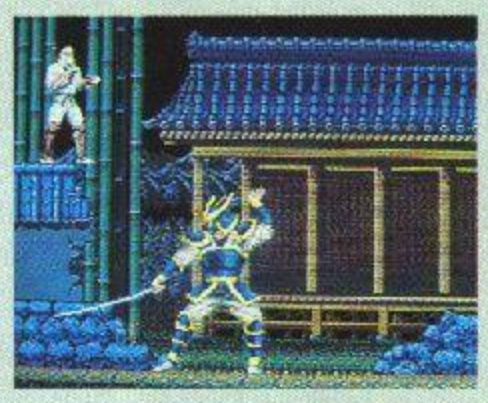
Beh, Frank nel suo commento ha detto che questa conversione è identica all'originale da sala, ma per quel che mi ricordo il coin-op di *Double Dragon 2* era bello. Questa roba invece è orrido-depilante! Graficamente è disgustoso: gli sprite sono disegnati male e animati peggio, e quando ce ne sono un po' su schermo contemporaneamente il gioco rallenta di brutto - e non ci sono giustificazioni per questo difetto, perché di giochi per Megadrive con gli sprite che schizzavano a velocità supersoniche ne abbiamo visti a decine. Il sonoro non è orribile, ma nemmeno eccelso. Tuttavia il vero punto debole di *DD2* è il fatto che io l'ho finito in tre quarti d'ora! Difficoltà non ce ne sono: posizionate il vostro personaggio correttamente e i nemici si avvicineranno praticamente supplicando di essere presi a calci in faccia. Se questo è tutto quello che la Sega ha saputo fare con *Double Dragon 2* non mi soprpende il fatto che non abbiano mai lanciato il primo *DD*. Compratevi *Golden Axe* se non volete buttare via soldi!

PAUL RAND

IL RAGAZZO DAL KIMONO D'ORO 1, 2, 3, N...

Se non vi gusta *Double Dragon 2*, perché non vi buttate su un altro beat 'em up? La lista di giochi di arti marziali per Megadrive è abbastanza fornita, anche se quelli che si salvano sono davvero pochi: meritevoli di menzione sono senza dubbio *Streets of Rage* - molto simile a *DD2* - *Revenge of Shinobi*, uno dei migliori giochi per Megadrive mai realizzati e *Kabuki Fighter*, una sorta di *Final Fight* ambientato nel Medio Evo.

▼ Perché non provare questo?



▲ O questo?

Questo si chiama infierire!

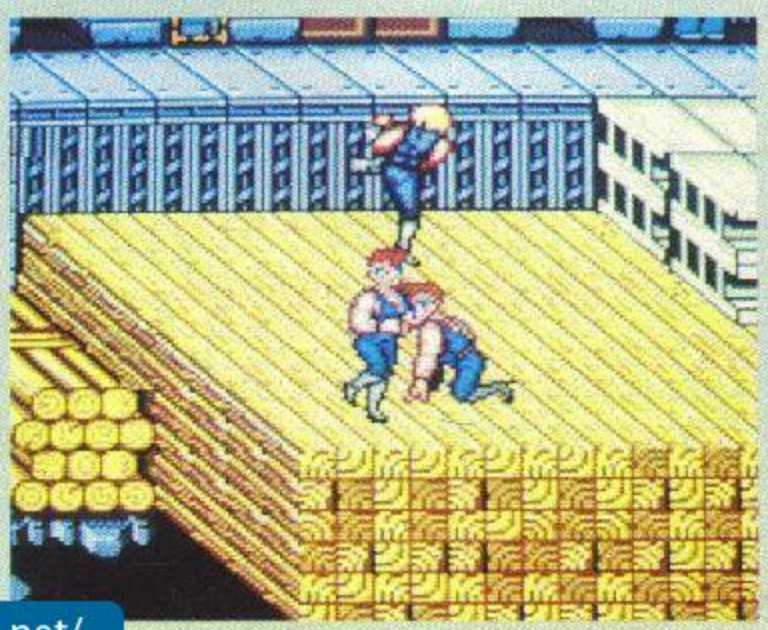
Chi è Ken Shiro?

▲ Non credevo che gli obesi volassero!

GHOSTBUSTERS

No, il quartetto hollywoodiano stavolta non c'entra un bel niente: ad affrontare i fantasmi di Billy e Jimmy prima dello scontro finale, ci saranno proprio... Billy e Jimmy in persona! Ora sorgono spontanee un paio di domande: cosa c'entrano un paio di spettri in un gioco come *Double Dragon*? E soprattutto, come fanno a esserci i fantasmi di Billy e Jimmy se i due non sono ancora morti?

▼ Una schiacciatina di teste.



MEGADRIVE

GRAFICA	74
SONORO	76
GIOCABILITÀ	68
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	67

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOL-FEACE

MEGA CD - WOLFTEAM

Sol Feace! E cosa cavolo sarebbe? Beh, da quel che ne sappiamo è il nome dell'astronave che piloterete in questo sparatutto a scorrimento orizzontale. La trama è completamente in giapponese, indi per cui potrebbe parlare di qualsiasi cosa. Comunque della trama ci importa assai poco, visto che tutto quello che bisogna fare è volare e sparare. In questo gioco ci sono tutti gli elementi tipici, come mostri di fine livello e armi extra. L'azione ha luogo nello spazio profondo, con orde e orde di cattivi che vi si lanciano contro sparando barche di proiettili. Le armi arrivano a intervalli prestabiliti sotto forma di pod che dovete colpire perché rilascino i loro beni. Grazie ad essi potenzierete i vostri laser che, se siete fortunati, diventeranno mooolto grossi. Durante tutto il gioco, per lo schermo continuerà a girovagare della spazzatura spaziale: è indistruttibile, e deve essere evitata. E ora partite, o giovani astronauti,e non tornate finché non avete salvato l'Universo!

SPRITE

L'effetto più utilizzato in *Sol Feace* è la rotazione degli sprite. Praticamente, gli alieni girano mentre si lanciano verso di voi. L'effetto è notevole, ma il fatto è che non lo noterete molto. Il problema è che è già stato visto prima sul Megadrive, in un gioco chiamato *Granada X*, nel quale una fetenzia di fine livello ruota nello stesso modo. Ci domandiamo dunque che cosa allora il Mega CD possa effettivamente fare.

NETTEZZA GALATTICA

La gente del futuro non ha ancora imparato la lezione. Tutta la spazzatura che vedete per strada non è niente in confronto a quella che fluttua nello spazio. I relitti sono letali. Mentre procede verso la vostra fragile nave, potete rallentarne la corsa colpendola, ma è più facile e sicuro schivarla. E non pensate che da qualche parte ci sia un bidone dell'immondizia...

Beh, veramente con le strabilianti specifiche del Mega CD mi aspettavo che mi sparassero un gioco con trilioni di stili di gioco diversi, con un 3D mischiato a sprite rotanti, con un sonoro creato da John Williams in persona. Scherzi a parte, mi aspettavo qualcosa di speciale. E invece che cosa mi ritrovo? Uno sparatutto. D'accordo: come sparatutto è notevolmente veloce e gli effetti sonori sono davvero bellissimi. Anche come colonna sonora siamo pienamente in regola con i migliori standard Megadrive. Rimane il fatto che siamo sul Mega CD e io volevo qualcosa da Mega CD! Fidatevi: al posto di *Sol Feace* potete tranquillamente acquistare un buon sparatutto su cartuccia (vedi *Hellfire*).

PAOLO CARDILLO

OH NO! E' GIAPPONESE!

C'è un insormontabile problema se comprate giochi su CD in Giappone: sono in giapponese. Non è una grande angoscia con uno sparatutto come questo, però vi perdete le innumerevoli frasi mentre giocate. C'è un sacco di parlato, e chi capisce il giapponese si potrà esaltare di più. Ma purtroppo le possibilità di avere giochi con testi e parlato almeno in inglese sono minime. Se volete godere di tali benefici, dovrete aspettare un eventuale lancio in Inghilterra il prossimo autunno. La Sega assicura che ci saranno almeno otto giochi disponibili sin da subito!

▼ Guarda quant'è rosso...

MEGA CD

GRAFICA	86
SONORO	90
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	89

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEAVY NOVA

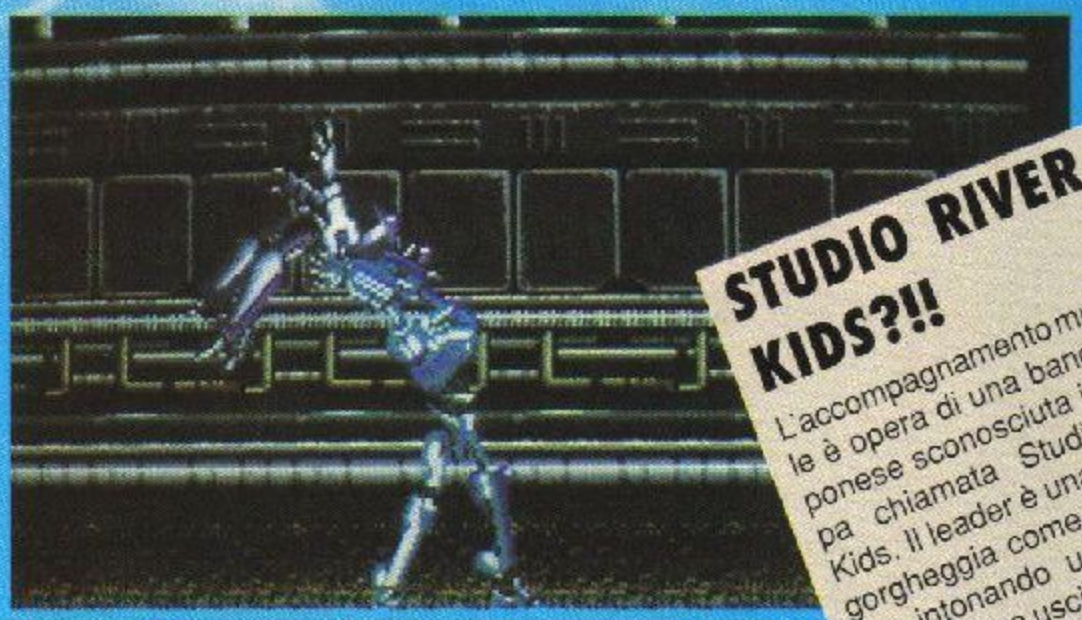
REVIEW

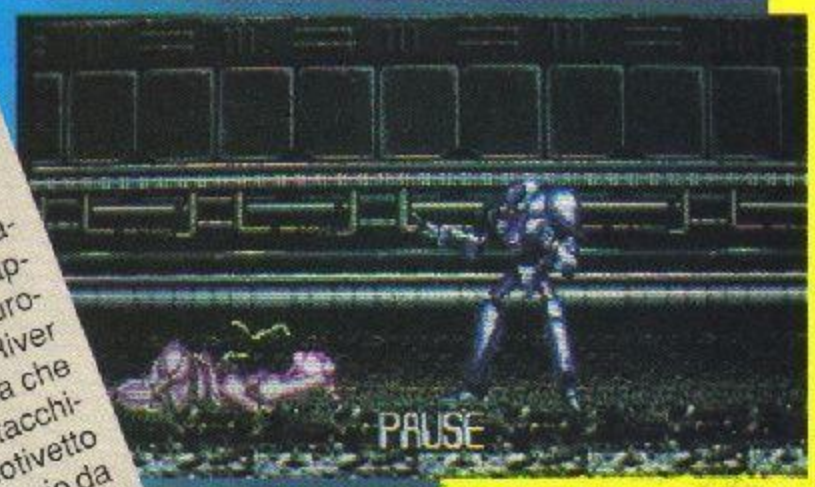
MEGA CD - MICRONET

Nel futuro, l'ordine e la legge non sono più sotto il controllo degli uomini. Dei macchinari bellici hanno reso la vita troppo dura agli sbirri umani. Ma il crimine ha ora un nuovo nemico: i poliziotti della Heavy Nova. Il metallo ha sostituito le ossa. Il titanio ha rimpiazzato la pelle. E questi sono tipi che farebbero paura a Terminator 1 e 2. In qualità di membro della neonata Robopolizia di Tokyo, i vostri compiti sono parecchi: dovete combattere il crimine dovunque faccia capolino, e lo dovete fare a mani nude! I robot hanno in memoria tutte le arti marziali, e sono proprio loro ad alimentare il crimine. Praticamente, in questo gioco non c'è l'ombra di un essere umano: ci sono droidi, droidi e ancora droidi. Nello stile è simile a *Rolling Thunder*, ma senza le pistole. Potete scegliere da un'ampia gamma di robot, ognuno con le proprie mosse e specialità. Tutto quel che bisogna fare è andare avanti, distruggere gli altri droidi ed evitare le trappole. E c'è anche uno scontro uno-contro-uno, simile per molti versi a *Street Fighter*.

SIPARIETTI A GOGO

Sicuramente *Heavy Nova* ha una grafica notevole e la prima cosa che vedrete, una volta caricato, è una bellissima animazione: è un grande cartone animato con un sacco di effetti, simili a quelli del PC Engine con CD ROM queste sequenze animate vengono anche utilizzate tra un livello e l'altro, completando progressivamente il "racconto" del gioco.





▲ Un robot massacrato si prepara a morire.

STUDIO RIVER KIDS?!!

L'accompagnamento musicale è opera di una band giapponese sconosciuta in Europa chiamata Studio River Kids. Il leader è una tizia che gorgheggia come un tacchino, intonando un motivetto che sembra uscire proprio da un videogioco!

Non vorrei essere ripetitivo, ma è dunque questo il Mega CD? E' questa la macchina con 12 MHz, con gli sprite rotanti e zoomanti e tutto quello che avreste desiderato? E allora dove si trovano tutte queste meraviglie in *Heavy Nova*? Boh, il Super Famicom aveva cominciato bene e sta decisamente degenerando, il Mega CD esordisce un po' male e speriamo vada meglio in futuro. Comunque, *Heavy Nova* è un buon gioco: ha praticamente due stili di gioco (scorrevole e beat'em up con schermo fisso) con un buon tasso di coinvolgimento. Non raggiungiamo livelli di eccellenza, ma puo' andare. E poi vi potete godere una bella introduzione, che è l'unica cosa che il Mega CD ha saputo veramente "trattare" fino ad ora. Attendiamo fiduciosi produzioni più consone alle prestazioni della macchina...

PAOLO CARDILLO

Uno dei più fetenti robot striscia verso il nostro eroe meccanico. La cosa migliore da farsi è saltare alla prima occasione. ▼

GRANDI SPRITE DELLA STORIA

Tutti sanno che il Mega CD può di generare alcuni notevoli effetti grafici, il che risulta un po' strano, visto che questo gioco non ne contiene neanche uno. Certo, gli sprite e i fondali sono belli, ma niente di speciale. Del resto alla Micronet è stato detto di programmare il gioco per il Megadrive normale, ma senza limitazioni di memoria. In effetti ci sono zilioni di livelli, carichi di sprite, tonnellate di musica, ma niente zoomate!

MEGA CD

GRAFICA	81
SONORO	90
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	80

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENTE motori

di Aprile

regala

le carte vincenti firmate Volvo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

LEMMINGS

SUPER FAMICOM - SUNSOFT

Sono magrolini, verdi, tremano e urlano. Sono i lemmings, e sono arrivati sul Super Famicom! Yuhuu! Quando uscì qualche tempo fa, questo gioco sconvolse il mercato. Il concetto innovativo e la realizzazione simpatica ne fecero vendere bestioliniliardi di copie. La meccanica è essenziale: bisogna guidare dei lemming suicidi attraverso percorsi pieni d pericoli. I lemmings sono completamente imbecilli, e si buttano nei precipizi senza pensarci troppo, così come nel fuoco e persino in mare. L'unico che può fermarli è il giocatore: in fondo allo schermo ci sono delle icone con cui si impongono ai bestioidi vari compiti. Ad esempio, se i cretinotteri stanno per cadere in un buco, si può bloccarli con un Bloccatore che rimarrà impalato e farà tornare indietro tutti i compagni. Fra gli altri poteri ci sono la costruzione di ponti e lo scavo di vari tipi di gallerie, senonché il paracadutismo. Sembra facile? Beh, non contateci troppo!

▲ I lemming si stanno scavando la tomba...

Ecco le icone disponibili. Usare con cautela!

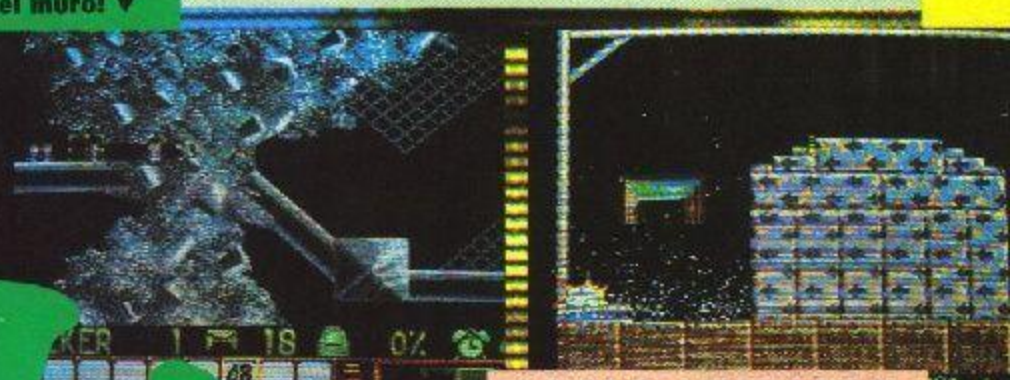
BLOCCATORI, SCAVATORI & BOMBAROLI

Ogni lemming "di base" può assumere diversi compiti. La lista delle trasformazioni è questa: Bombaroli che si autodistruggono eliminando parte dello scenario circostante dopo un conto alla rovescia; Bloccatori che invertono il cammino dei compagni; Scavatori che preparano pozzi a mani nude; Minatori che scavano in diagonale con un piccone; Blastatori che sfondano a pugni pareti orizzontali; Pontieri che preparano rampe diagonali; Paracadutisti che possono cadere senza danno e Arrampicatori che scalano pareti verticali.

CATASTROFE NUCLEARE

Se la situazione diventa cronicamente incasinata e non sapete più cosa fare, potete utilizzare l'opzione *Armageddon*. Attivandola si fa apparire un conto alla rovescia sulla testa di ogni lemming, e dopo cinque secondi... Kerblammo! I lemming scompaiono e si può riprovare da capo. Il bello sono i fuochi artificiali causati dall'esplosione collettiva!

Sfondate quel muro! ▼



Lemmings! Se non ci avete mai giocato, non avete mai vissuto! L'anno scorso questo gioco ha raccolto un sacco di premi, e se li meritava tutti.

Sembra tragicamente noioso, ma le apparenze non hanno mai ingannato tanto.

L'unico problema con la versione per Super Famicom è che il metodo di controllo diverso dal mouse potrebbe lasciare un po' perplessi, ma i sei pulsanti del comando suppliscono brillantemente.

Anzi, questo sistema è addirittura più pratico e veloce! La grafica non è un gran che, ma l'animazione è superba. Il sonoro invece è di gran lunga migliore che sull'Amiga, con una diversa musica per ogni livello.

La giocabilità è immutata: appassionarsi è facile, smettere impossibile.

Secondo me gli unici due acquisti veramente indispensabili per il Super Famicom sono *Super Mario World* e *Lemmings* - tirate voi le conclusioni.

FRANK O'CONNOR

MA COS'E' UN LEMMING?

I lemming esistono davvero, e sono famosi per le loro tendenze suicide. Assomigliano parecchio ai criceti, e sono anche piuttosto carini. In realtà non si suicidano davvero, ma semplicemente non sanno nuotare; il punto è che ci provano lo stesso, e fanno una brutta fine, specie quando migrano in massa.

COME VINCERE A LEMMINGS!

Per giocare a *Lemmings* conviene tener presente un paio di cose. La prima è di stare attenti ai suggerimenti che appaiono ogni tanto fra un livello e l'altro. Inoltre conviene sempre mettere il gioco in pausa e studiare i nuovi schermi. Il timer si ferma, quindi potete pensare anche un anno di fila senza problemi. Poi, state attenti alla frequenza di ingresso in gioco dei lemming, che deve essere sempre la più bassa possibile per evitare sterminii di massa.

SUPER FAMICOM

GRAFICA	86
SONORO	91
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	93

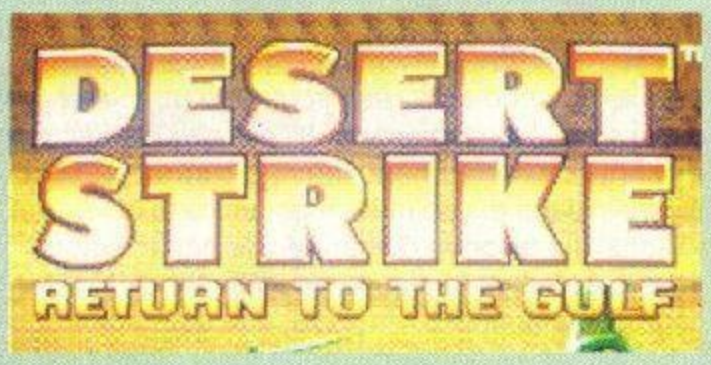
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MEGADRIVE - ELECTRONIC ARTS



Il 12 Agosto 1990 l'esercito iracheno invase la piccola nazione del Kuwait e vi rimase fino a quando venne scacciato da una coalizione internazionale all'inizio del 1991. Vi starete senza dubbio chiedendo cosa c'entri questo con *Desert Strike*... Beh, secondo la Electronic Arts, che sostiene fermamente che il proprio gioco *non* è un tentativo di speculazione sugli orrori del conflitto sopra descritto, assolutamente NIENTE. Scopo del gioco è quello di pilotare un elicottero AH-64A Apache armato fino ai denti attraverso una non meglio precisata zona desertica nel Golfo, cercando di non farsi colpire dagli Iracheni... Ooops... dalle forze nemiche perché gli elicotteri a disposizione sono davvero pochi.

Desert Strike mi ricorda un vecchissimo gioco del C64 chiamato *Raid on Bungeling Bay*, uno sparatutto verticale con un elicottero molto bello per quei tempi. La Electronic Arts ha ripreso quell'idea e l'ha riadattata per il 1992 con un elicottero Apache potentissimo, uno scenario equivoco e un bel po' di 3D: il tutto è risultato in un gioco d'azione molto divertente (anche se non perfetto). Il bello è che c'è anche una minima dose di strategia: se vi lancerete a capofitto sui bersagli verrete trapanati in men che non si dica! In genere la grafica è buona, sopratutto per quanto riguarda il protagonista del gioco, l'Apache. Peccato per gli effetti sonori, davvero mediocri: il rumore del motore, ad esempio, è qualcosa di osceno! Nonostante ciò ritengo *Desert Strike* un buon titolo, anche se un po' ripetitivo alla lunga.

PAUL RAND

I razzi non sembrano amichevoli

MISSIONI REALI

Quali piloti dell'Apache dovrete cimentarvi con cinque missioni, ognuna con un numero diverso di bersagli da distruggere per passare all'incarico successivo. Come nella realtà (anche se non c'entra niente, perché *Desert Strike* NON è basato su fatti realmente accaduti) dovrete blastare stazioni radar, accampamenti nemici, lanciamissili SCUD e altro.

▼ Imparate bene la lezione

DESERT STRIKE

RIFORNIMENTI REALI

Il vostro Apache all'inizio del gioco è armato con pochissime munizioni. Fortunatamente durante la partita potrete recuperare qua e là per il deserto carburante, armi e altri aggeggilli molto utili. Attenzione però a usarli con parsimonia, perché non ce n'è una riserva infinita!

▼ Arrivano gli Yankees!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

▲ Recuperate le munizioni e iniziate a blastare

▲ Le vacanze sono finite, ragazzi!

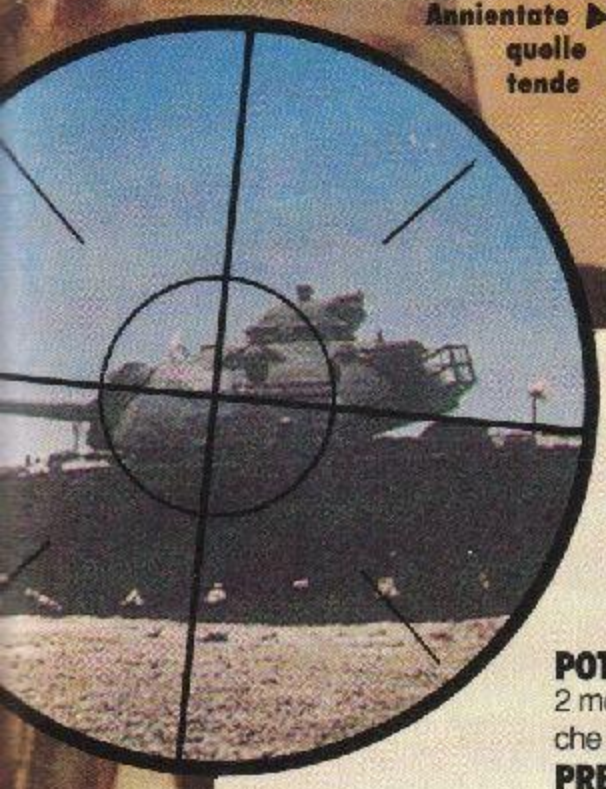
OSTAGGI REALI

Nel corso delle vostre missioni non dovrete distruggere solo i bersagli segnalati, ma anche recuperare i vostri compagni evitando la contraerea nemica. Quando ne vedete uno avvicinatevi e una scala vi permetterà di prelevarlo. Se l'elicottero è pieno dovete semplicemente recarvi in una zona d'atterraggio per raccattare una valangata di punti bonus e ripartire per recuperarne altri.

Desert Strike è una bella sorpresa da una casa come la Electronic Arts: non capita molto spesso che i maestri delle simulazioni se ne escano con uno sparatutto così potente, eppure questo è proprio il caso di *Desert Strike*. Peccato per la trama, una delle peggiori mai viste e/o sentite, e per alcuni nei nello scopo del gioco. Ciò nonostante i fan delle carneficine digitali saranno soddisfatti. Le foto non riescono completamente a rendere giustizia al gioco: tutto sembra piatto e insipido, mentre in realtà le animazioni mitiche e lo scrolling superfluido gli danno un aspetto eccezionale. Inoltre ci sono tonnellate di missioni da portare a termine, ognuna con differenti obiettivi, e per un sanguinario questo è perfetto. La musica di Rob Hubbard è fantastica, con una stupenda chitarra e alcuni straordinari effetti sonori a condire il tutto. *Desert Strike* è massiccio e altamente giocabile, e dovrete stare attenti quando lo comprerete, perché difficilmente riuscirete a staccarvene. Uno dei migliori titoli usciti da tempo e un acquisto obbligato per i possessori di Megadrive!

FRANK O'CONNOR

Annientate quelle tende ▶



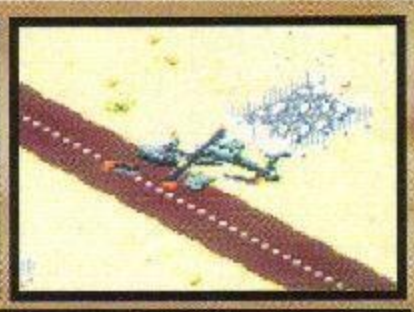
AH-64A APACHE

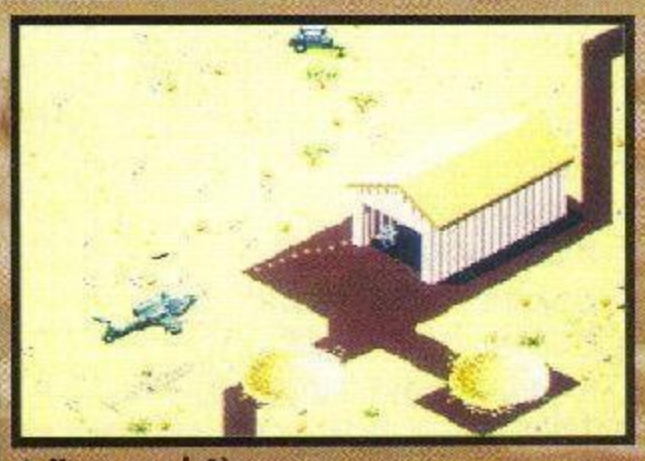
DIMENSIONI:
Lunghezza: 17.75 m
Altezza: 4.65 m
Apertura alare: 5.23 m

POTENZA:
2 motori General Electric T700-GE-701 Turboshaft che producono 1,696 cavalli vapore ciascuno

PRESTAZIONI:
Velocità massima - 300 Km/h, può andare più veloce, ma con problemi di manovrabilità
Velocità ascensionale - 762 metri al minuto
Autonomia massima - 481 Km (serbatoi interni)

▲ Il parcheggio no è il mio forte





▲ Nessuna pietà

NEMICI REALI

Sparsi qua e là per il deserto ci sono un sacco di soldati nemici che non aspettano altro che tirar giù il vostro Apache e con le poche munizioni a vostra disposizione dovrete farli fuori davvero velocemente. Attenzione però, perché alcuni di loro hanno una schifida pistola mentre altri sono armati con lanciarazzi semovibili che possono fare

MEGADRIVE

GRAFICA	88
SONORO	90
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	92

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER FAMICOM NEO · GEO MEGADRIVE PC - ENGINE

ミクロマニア

MICROMANIA

Via XXV Aprile 80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel : 0332 - 970189 Fax : 0332 - 970462

コンピューターランド

COMPUTER LAND

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

Japanese and American Import

SUPER FAMICOM

Soul Blader		Lire: 145.000
F1 Exaust Heat		Lire: 140.000
Super Kontra		Lire: 139.000
Rocketeer		Lire: 149.000
Xardion		Lire: 145.000
Final fight Guy		Lire: 139.000
S.T.G		Lire: 145.000
Super FamiStadium		Lire: 129.000
Super Valis		Lire: 139.000
Smash T.V		Lire: 129.000
GPX Cyber Formula		Lire: 145.000
Hattrick Hero		Lire: 129.000
Battle Grand Prix		Lire: 139.000
Ranma 1/2		Lire: 149.000
Magical Taruto		Lire: 130.000
Super Gachapon World		Lire: 155.000
Great Battle II		Lire: 135.000
Super Birdie Rush		Lire: 145.000
Top Racer		Lire: 130.000
Rushing Beat		Lire: 145.000

PC-ENGINE

Human Sport Festival	SCD	Lire: 100.000
Shubibiman III	SCD	Lire: 110.000
Parodius	8 Mb	Lire: 150.000
Kinsenka	SCD	Lire: 110.000
Browning	SCD	Lire: 110.000
Devil Hunter Yoko	CD	Lire: 105.000
Pachio-Kun Juban Shodu	CD	Lire: 120.000
Psychic Storm	SCD	Lire: 110.000
Hawk F-123	SCD	Lire: 105.000
Rising Sun	SCD	Lire: 120.000
Gokuraku Chukataisen		Lire: 105.000
Conan	SCD	Lire: 115.000
Kawa no Nushitsuri	CD	Lire: 105.000
Toilet Kids		Lire: 105.000
The Klck Boxing	SCD	Lire: 105.000
Shadow of the Beast	SCD	Lire: 110.000
Taikoki	CD	Lire: 130.000
The Davis Cup	SCD	Lire: 105.000
Far East of Eden II	SCD	Lire: 120.000
Babel	SCD	Lire: 110.000
Forgotten World	SCD	Lire: 123.000
Valis	SCD	Lire: 110.000

MEGADRIVE

Cosmic Fantasy Stories	MCD	Lire: 110.000
Toragia		Lire: 130.000
Battle Mania		Lire: 100.000
Steel Empire		Lire: 115.000
Take the A Train		Lire: 100.000
Shining Force		Lire: 125.000
Feiarie	MCD	Lire: 110.000
Shadow of the Beast		Lire: 115.000
Turbo Outrun		Lire: 95.000
Pit Fighter		Lire: 115.000
Nostalgia	MCD	Lire: 122.000
Tecmo World Cup 92		Lire: 91.000
Cold Buster		Lire: 115.000
Thunder Pro-Wrestling		Lire: 109.000
Lunar	MCD	Lire: 115.000
Wani Wani World		Lire: 100.000

IL TUO PC-ENGINE HA I COLORI TROPPO SCURI ? **Micromania** ha risolto il tuo problema ! Finalmente i suoi 256 colori sullo Schermo

GAMEBOY

Adventure Island II	Lire: 57.000
Hudson Hawk	Lire: 52.000
WWF Super Stars	Lire: 57.000
Ikari no Yousai 2	Lire: 57.000
Laver Saver II	Lire: 52.000
Spy vs Spy	Lire: 57.000
Metroid II	Lire: 52.000
Pro Soccer	Lire: 57.000
Super Street Basketball	Lire: 60.000
Robocop II	Lire: 57.000

GAME GEAR

Monster World II	Lire: 57.000
Alien Syndrome	Lire: 67.000
Phantasy Star Adventure	Lire: 57.000
Buster Ball	Lire: 57.000

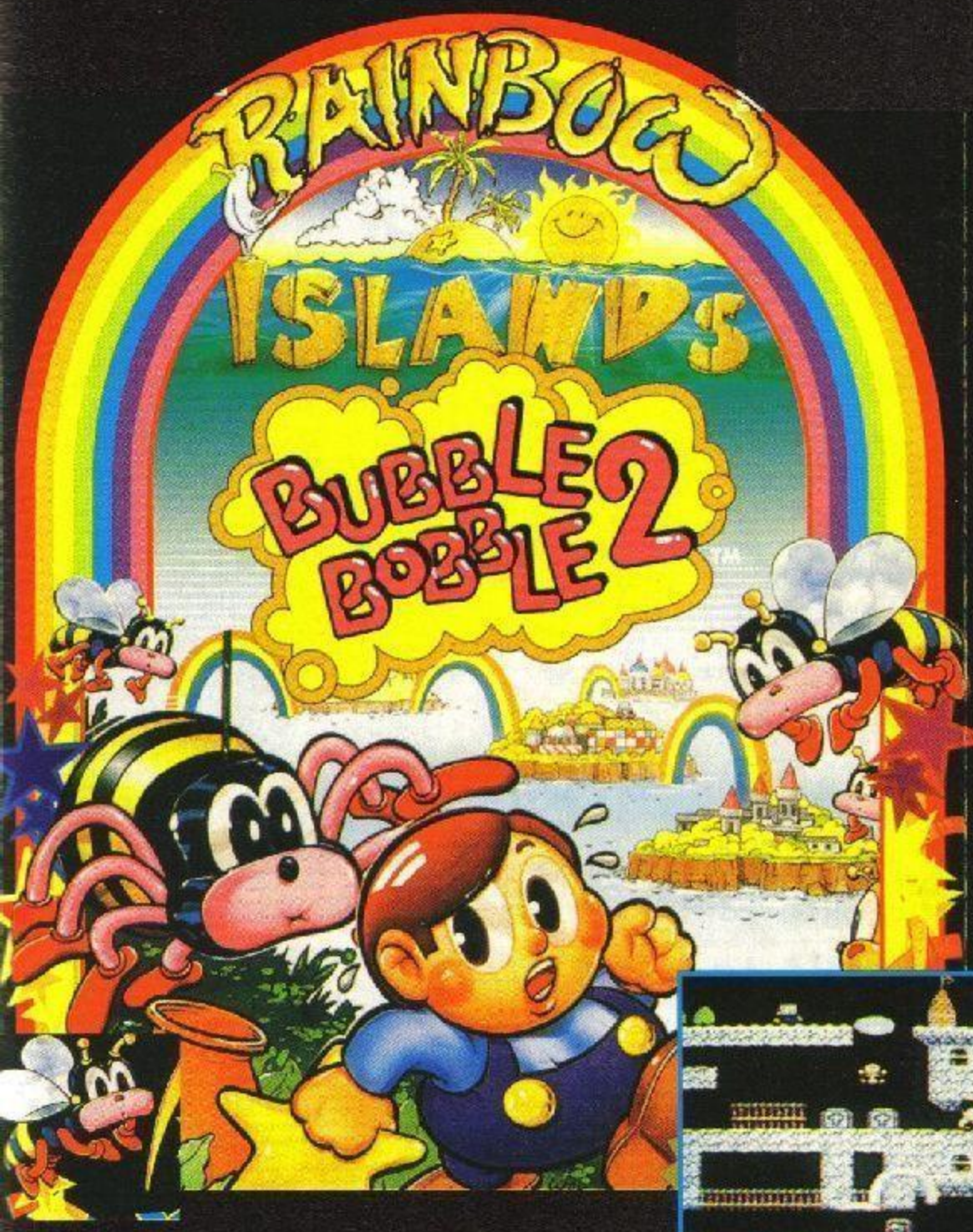
NEO - GEO

Football Frenzy	Lire: 399.000
Soccer Frenzy	Lire: 399.000

Vendita per Corrispondenza su rete Nazionale ed Estera . Servizio assistenza Tecnica . Prodotti Originali Giapponesi e Americani

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NES - OCEAN

Tutto ciò che chiedono è di poter riempire di arcobaleni il mondo, di diffondere la purezza in tutto il globo, di far sbocciare di gioia tutti i frutti del creato. Il tutto per uno scopo ben preciso: far sgorgare il sangue dei ragni, gioire dei fiotti di budellame di cui si impoveriscono i ventri degli insetti, e insomma avete capito di che si tratta: di *Rainbow Islands*, il gioco che ha la flora come fede (frutti di tutti i tipi) e la fauna (insetti) come simbolo nemico. Come dite? Non lo conoscete? Beh, allora sappiate che si tratta di farsi strada dal basso verso l'alto a forza di cavalcare arcobaleni con cui si possono anche uccidere i nemici (o lanciandoglieli contro o sbattendoglieli addosso dall'alto). Il tutto tra uno sbocciare di oggettini e frutta a destra e a manca, come piace ai piattaformisti professionisti. I mostri di fine livello? Ci sono anche quelli, in rigoroso stile nippoteneroso. La varietà? Idem come sopra: oltre al mondo popolato di insetti abbiamo quello bellico coi carrarmatini e quello zombico coi morti viventi (cosa se no?). Chebbello!

NES

GRAFICA	89
SONORO	85
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	**89**

Ehi, ma cosa s'è messa in testa la Ocean? Di conquistare il mercato Nintendo? Dei giochi prodotti ultimamente per il NES dalla casa di Liverpool ce ne fosse uno fatto male! *New Zealand Story* s'è beccato un CVG HIT lo scorso numero, *Robocop 2* ha una grafica galattica e *Rainbow Islands* è perfetto: tutto il frutteto che sgorgava sullo schermo al bar e altrettanto faceva sull'Amiga ritorna alla grande sull' 8-bit Nintendo! La grafica poi si avvicina molto a quella originale (non come *New Zealand Story* ma siamo su ottimi livelli) e le musichette sono tenerose come ci si aspettava. A questo punto mi sorge spontanea una domanda: perché diavolo la Ocean non fa la bravina anche sui 16-bit, eeeeehhhhh???!!!

PAOLO CARDILLO

COS'HANNO IN COMUNE UNA BOLLA, UN ARCOBALENO E UN PARASOLE?

Risposta: la saga di *Bubble Bobble*. Iniziata con uno dei più mitici platform della storia, in cui due draghetti saltellavano di piattaforma in piattaforma sparando bolle ai nemici, è proseguita con un altro capolavoro: *Rainbow Islands*. Il primo è stato convertito praticamente per tutti i formati, dalle console ai 16-bit ai portatili. Il secondo ha subito quasi lo stesso destino mentre il terzo, *Parasol Stars*, dopo aver conosciuto una sola (fantastica) conversione (Pc Engine) sta per approdare finalmente sull'Amiga! Yuppie-yuppie-ye!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT

Ecco qui *Super Adventure Island* e non sembra nient'altro che *Wonder Boy*, a dir la verità! Ma siamo sicuri che è soltanto una coincidenza e che la Hudson Soft non ha rubato nessuna idea dal grande e vetusto gioco Sega. Questo gioco propone la più originale trama degli ultimi anni: la vostra tipa è stata rapita da un mago cattivo: mai sentito eh? Sta a voi salvarla sfruttando le vostre migliori caratteristiche di salvatore professionista. Nel gioco impersonate un cavernicolo nano con un'incredibile capacità di saltare e una certà abilità nel lanciare asce. Il mondo del gioco è pieno di amenità, rappresentate principalmente dalla fauna locale, sempre affamata e generalmente letale. Ma anche voi avete una fame niente male, e proprio ingurgitando il vario fruttame sparso lungo il percorso potrete allungare la barra di energia in cima allo schermo. Di caverna in roccia, troverete un carico di oggetti nascosti e livelli-bonus segreti, così come montagne di soggetti pericolosi! Siete pronti per affrontare *Wonder Bo*... ehm, volevo dire *Super Adventure Island*?

Che questo sia uno spudorato clone di *Wonder Boy* per il Super Fammy non ci piove (la versione per il NES è ancora più clonata!). D'altronde non ci piove nemmeno sul fatto che *Wonder Boy* fosse un gran divertimento, e che questo gioco cavernicolo si mantenga sui suoi livelli: i quintali e mezzo di oggetti e livelli nascosti faranno impazzire i piattaformisti più incalliti! La grafica è molto simpatica ma non propone paesaggi poi così originali; il vero pezzo forte è invece la musica: i pezzi simil-house sono tra le migliori realizzazioni ascoltate sul Super Fammy, e c'entrano così poco col gioco da risultare demenzialmente perfette. In definitiva *Super Adventure Island*, senza sconvolgere nessuno, risulterà gradito a tutti i piattaformisti. Comunque sia, la Hudson ha fatto in passato cose più entusiasmanti (vedi *Bomber Man*) e io pretendo il massimo dai miei dipendenti: mi aspetto in futuro qualcosina di più.

PAOLO CARDILLO

▲ Più

FLUTTUA LA FRUTTA

Per sopravvivere in *Adventure Island* dovete costantemente fagocitare quintali di frutta. La frutta svolazza per aria e bisogna saltare per acchiapparne la maggior parte. Alcuni frutti sono invisibili, ma possono essere scoperti sparando per aria. Se la barra di energia raggiunge livello zero, sarete pronti per la sepoltura!

▲ Livelli da spiaggia

GRAZIE!

A Console Generation, Micromania e Computerland per averci fornito la cartuccia.

SUPER ADVE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

LIVELLI TOP SECRET

Ci sono quintali di oggetti nascosti in *Adventure Island*, e anche di livelli nascosti. Questi sono una sorta di sottogiochi bonus, e possono essere trovati soltanto facendo delle cose particolari come saltare in un posto speciale. Se sparate per aria e la vostra arma si ferma senza motivo, è lì che dovete saltare. Apparirà una stella che vi catapulterà in un mondo nuovo. Per ottenere una vita extra basta raccogliere tutte le icone. Facile!

itate e meglio è in Adventure Island!

▲ Siete un po' indietro? Uno skate è la soluzione!

Nononono... Non ci siamo proprio! E' mai possibile che i programmatori di *Bomber Man* si siano ridotti a sclonazzare così spudoratamente i grandi classici del videogioco? E' pur vero che *Super Adventure Island* ha oggetti e livelli nascosti che *Wonderboy* non ha mai avuto, ma resta il fatto che - specie nei primi livelli - i game designer avrebbero anche potuto sforzarsi un filino di più in quanto a originalità. In effetti, tutte le innovazioni di *Super Adventure Island* sono relegate alla sequenza introduttiva, che nella sua aurea mediocrità presenta tuttavia una zoomata-con-rotazione di un certo effetto. Il verdetto definitivo in questi casi non può che essere uno: lasciate perdere. Lasciate perdere nonostante la musica simil-house (che comunque a me non piace), e chiedetevi seriamente cosa mai possa avervi spinto alla folle idea di tradire *Super Mario World* per una banalità simile.

FABIO ROSSI

DEJA VU

Questo gioco è completamente copiato da *Wonder Boy*. Dovrebbe essere una specie di seguito di un gioco per NES chiamato *Adventure Island*, anch'esso clone di *Wonder Boy*. E meno male che alla Hudson Soft sono famosi per la loro originalità! Comunque è un buon gioco, e *ci sono* un paio di differenze (non poi molte in verità).

▼ Un buddha di fine livello.

▲ Yupple! Un livello nascosto!

LIVELLI INSULARI

Ci sono un sacco di isole famose in *Adventure Island*: c'è Fantasy Island (l'aeroplano, l'aeroplano!), c'è Alcatraz Island in cui vive Clint Eastwood e c'è anche Rainbow Island in cui potete finire divorati da un ragno gigante. C'è anche Monkey Island e persino Bog Island (non è propriamente un'isola, anzi è una specie di pub). La più bella e famosa isola di tutte è comunque Treasure Island, in cui vive una... macchia nera!

▲ Un esempio di obesità professionale.

NTURE ISLAND

FAMICOM

GRAFICA	84
SONORO	90
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	82

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

Titolo	DOS	AMIGA
ABANDONES PLACES		
ROBIN HOOD		
THE ROCKETEER		
THE CHESSMASTER		
STAR TREK		
GOBLIIINS		
GAZZA 2	39.900	
GOLDEN EAGLE	59.000	
TENNIS CUP 2	59.000	
5 INTELLIGENT GAMES	59.000	49.000
SHADOW LANDS		
SPACE GUN		
HARLEQUIN		49.000
CELTIC LEGEND		
POPULOUS II		59.000
J.MADDEN FOOTBALL		
ULTIMA VI		
FUTURE BASKETBALL		19.900
SLIDERS		49.000
TV SPORT BOXING	69.000	X
MONKEY ISLAND II	X	X
ANOTHER WORLD	X	69.000
SMASH TV	X	29.000
ELVIRA	59.000	49.000
THE SIMPSONS	49.000	29.000
TURTLES 2 COIN-UP	49.000	49.000
CRUISE OF A CORP	59.000	59.000
PIT FIGHTER	29.000	29.000
BIG RUN		49.000
IL PADRINO	59.000	59.000

Titolo	DOS	AMIGA
ROLLING RONNIE	29.000	29.000
THE BLUES BROTHER	49.000	29.000
EPIC - DUNE		X
FUTURE BASKETBALL	X	19.000
MYTH SISTEM 3		X
ROBOCOP 3	X	29.000
VIDEO KID		49.000
WOLFCHILD		49.000
I PRONIPOTI		39.000
G-LOC		29.000
MEGA TWINGS		29.000
LOTUS 2 TURBO		49.000
MEGA-LO-MANIA		69.000
LEANDER		49.000
HEIMDALS	69.000	69.000
KING QUEST V	99.000	
LAST BATTLE		49.000
THUNDERHAWK		59.000
FALCON 3	99.000	
WARM UP		49.000
BABY JO	59.000	49.000
METAL MUTANT	49.000	
STUNT CAR RACER	19.000	19.000
POLICE QUEST III	99.000	
FIRST SAMURAY		49.000
GRAND PRIX F1		79.000
BATTLE ISLE		59.000
CLIK-CLAK		49.000
DEUTEROS II		49.000
FINAL BLOW		49.000

Titolo	DOS	AMIGA
FUTUR BASKETBALL		19.000
GAUNTLED III		29.000
HEART OF CHINA		89.000
JETSONS		39.000
KNIGHTS o/t SKY		79.000
L.S. LARRY V		89.000
LEMMINGS		29.000
MERCENARY III		19.000
MICROPROSE GOLF		79.000
MIDBENDER		19.000
MIDWINTER II		69.000
REVOLUTION 101		19.000
SPACE 1889		69.000
THE NINJA COLLECTION		39.000
THUNDERHAWK		59.000
TUNDERSTRIKE		49.000
WING COMMANDER		X
WORLD CUP RUGBY		59.000
WRESTLING WWF	49.000	29.000
X-OUT		19.000
BIRDS OF PREY	X	
CADAVER	79.000	
CISCO HEAT	29.000	
CIVILISATION	99.000	
EYE OF BEHOLDER	X	
GODS	49.000	
ULTIMATE FOOTBALL	X	
NO GREAT GLORY	69.000	
MIKE DITKA	59.000	
STAR TREK 25' ANNIVER.	X	

PC 386sx25Mhz

Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb - Disco fisso 40Mb
Monitor VGA Colore - Tastiera IT avanzata
Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse
Joystick - 4 giochi - Manuali - Garanzia 1 anno
Lit. 2.380.000 + iva 19%

FLOPPY DISKS

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

CONSOLES

CD-MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAP.
GAME BOY
GAME GEAR
NES ITALIANO
NEO GEO
PC-ENGINE GT
PC-ENGINE LT
PC-ENGINE COR.II

Console NEO GEO: Lit. 649.000

Db_special 1
4 GIOCHI AMIGA-DOS
(a sorpresa-titoli del 91)
LIT. 19.000

CASIO DATA CALL
da Lit. 24.000

Stampanti Citizen a COLORI
Garanzia 2 anni
Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%
Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

OFFERTA GIOCHI

MEGADRIVE:
LIT. 52.000
BURNING FORCE - FANTASIA
S. TUNDER BLADE - ISHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)
LIT. 72.000
ALIEN STORM- BEAST WARRIOR
RUNARK - YS'III - OUTRUN
WORLD CUP SOCCER
SUPER FAMICOM:
LIT. 115.000
SUPER FIRE PRO WRESLING
PRO SOCCER - TUNDER SPIRITS
SUPER CHINESE WORLD
NEO GEO:
da LIT. 295.000
CROSSED SWORD - NAM 1975
BASEBALL 2020

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

Richedete i listini GIOCHI - DOS - AMIGA e ACCESSORI

BUONO SCONTO cvg

Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
(prefisso) TELEFONO: / ETA':
Hai gia' acquistato da Db Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a : _____
riviste di giochi abitualmente lette: _____
Il buono,per essere valido,dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/6/92

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

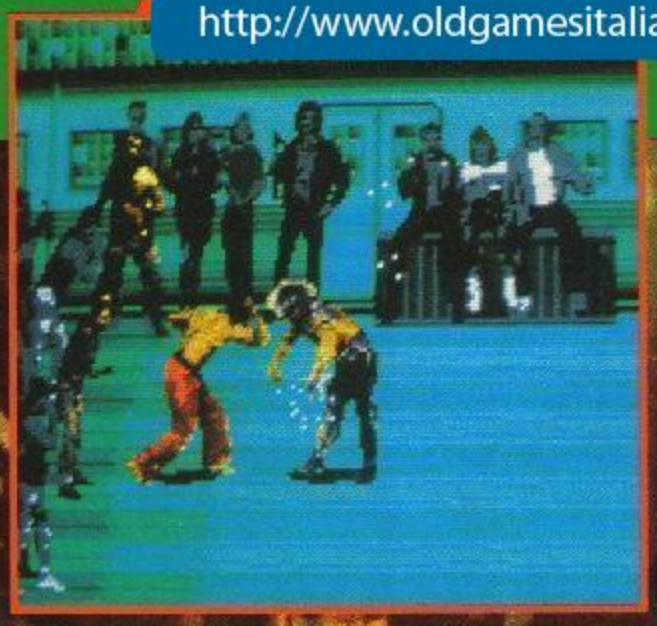
REVIEW

MEGADRIVE - TENGEN

PITFIGHTER

PRENDI TRE MENI TUTTI

Ognuno dei tre picchiatori ha uno stile completamente diverso dagli altri per provocare dolore fisico agli avversari: Buzz è un'ex wrestler e preferisce sedersi sui cattivi, ma è un poco lento; Kato è velocissimo, è molto bravo con il kung-fu ma non è che sia una roccia; Ty infine è una buona combinazione dei due: forte, veloce e soprattutto con un buon allungo. Ed è praticamente Van Damme!



Ahyea! Tre dei più abili combattenti al mondo hanno deciso di prendere parte allo spettacolo più illegale, proibito e seguito mai visto prima: un crudele e violento massacro collettivo. Non ci sono regole, i perdenti lasciano il campo "su questo" (ricordate? "con questo o su questo!") e i vincitori non è che poi se la cavino tanto bene. Nemmeno il sesso è un ostacolo: non si guarda in faccia nessuno, uomo o donna chiunque è capace di pigliarsi un bel calcio in bocca. I tre eroi in questione sono Ty, un campione di kickboxe, Buzz, un ex-wrestler e Kato, un campione di kung-fu. L'obbiettivo del gioco è decisamente semplice: dovete pigliare tutti quelli che vedete e annodarli in vari i modi causando loro notevoli problemi all'apparato locomotore e anche a quello carrozza passeggeri. Facendo ciò, guadagnerete un sacchissimo di soldi. E' vero: i soldi non sono tutto, ma se li si hanno nel frattempo non è che faccia tanto dispiacere. Probabilmente durante gli incontri dovranno affrontare più di un avversario alla volta, ma cosa ci volete fare: il pubblico vuole proprio questo, e bisogna fare il meglio per acontentarli!

PITFIGHTER - IL FILM!

Pitfighter è basato su un evento illegale chiamato "Kumite", termine orientale (di Trieste) che significa "combattimento". E spingendoci un po' più in là potremmo anche dire che è ispirato all'omonimo film di Van Damme, cosa poi non molto improbabile visto che Ty si comporta nello stesso modo dell'ex campione di kickboxe, che tra l'altro ha girato molti altri film come lo spettacoloso "*Kickboxer - Vendetta Personale*" e il recente "*Lionheart*".

Pitfighter è stato un successo clamoroso nelle sale giochi, con orde di maniaci assetati di violenza che facevano la fila tutti in attesa di poter sfogare i loro bassi istinti sui poveri coin-op indifesi. L'azione a due giocatori contemporaneamente poi offriva molto più coinvolgimento (e possibilità di pestare qualcuno), anche se il gioco in sé era molto limitato, con solo un pugno (è il caso di dirlo) di mosse a disposizione. Questa conversione incorpora ancora la grafica digitalizzata per gli sprites, ma se ne è andato lo zoom alquanto impressionante. Credeteci o no, questo favorisce il gioco e permette di controllare sempre che diavolo sta accadendo. Inoltre, dimostra quanto fosse limitato il gioco originale e, per risultato, *Pitfighter* è decisamente noioso giocato da un solo giocatore. Ovviamente, chiunque abbia trovato divertente l'originale lo amerà perlomeno nella versione a due giocatori. Bisogna ammettere comunque che è decisamente molto simile al coin-op: l'animazione è molto fluida, la grafica è nitida e il sonoro è efficace con tutti quegli effetti digitalizzati che rendono bene il crack delle ossa rotte e il thump delle manate sulla faccia. In definitiva, molto facile ma discretamente divertente, soprattutto se giocato in due. Un buon picchiaduro, ma non uno *Streetfighter*.

FRANK O'CONNOR

CHE RESSA, STASERA!

Uno degli aspetti più inquietanti di *Pitfighter* è la folla: se vi ci avvicinate troppo, piglia e vi salta addosso! Già non è divertente essere accartocciati da un immenso psicopatico vestito come un cattivo da videogiochi (ehm), ma essere randellato alle spalle da una tizia vestita di pelle è decisamente scomodo! C'è da dire che ogni tanto riservano lo stesso trattamento agli avversari, ma non è mai abbastanza...

MEGADRIVE

GRAFICA	89
SONORO	86
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	82

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIVISTA PS/1 CON PAROLE SEMPLICI

TI ACCOMPAGNA NEL MONDO DEL COMPUTER

RIVISTA PS/1

il computer per l'attività personale l'hobby e lo studio

Numero 8 • Aprile 1992 *L. 5.000*

Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70
Taxe percue (Tassa riscossa) Milano CPM Roserio

Realtà Virtuale
Un mondo alternativo

I ragazzi e il PC
Legami tra divertimento e apprendimento

"Lavorare" al PS/1
Secondo incontro

Le connessioni MIDI

Speciale integrati
Tre pacchetti in prova

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

È IN EDICOLA IL NUMERO DI APRILE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

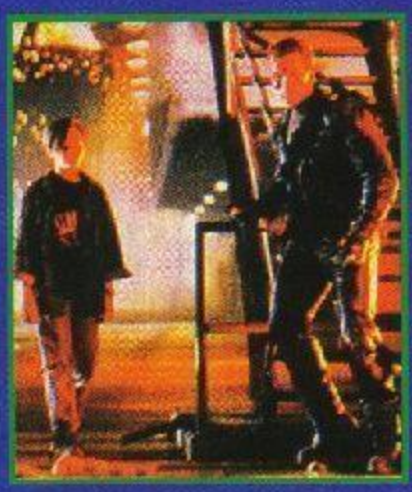
a cura di Marco Auletta

Eilà! Questo mese non so assolutamente che cosa scrivere in questa mini-introduzione, perciò ecco un paio di avvisi (inutili come le altre intro) per tutti quelli che spediscono trucchi: se finite un gioco con il trainer e scoprite tutte le password, c'è il 99% di possibilità che qualcuno li abbia già spediti - soprattutto, quelli che vi hanno copiato il gioco o che comunque lo hanno visto prima di voi (e che scriveranno cose del tipo "ah, dopo averci giocato per tutta la notte...). Risparmiatevi inoltre le "strategie" del tipo "per vincere a *Double Dragon* bisogna ammazzare i nemici" o "mettetevi nell'angolino e sparate, qualche volta funziona qualche volta no". Inoltre, NON PRENDIAMO TRUCCHI PER TELEFONO! Anche perché l'indirizzo è:
PLAYMASTER - C+VG - G.E.JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO
Occhei?

AMIGA

TERMINATOR 2

Mettiamola così: il film è letteralmente incredibile, la colonna sonora è spaziale, la gadgettistica varia dedicata è imperdibile e il gioco fa letteralmente dare di stomaco. Se qualcuno di voi dovesse sentire il bisogno di portare a termine questo gioco abbastanza infame, provi a mettere in pausa in qualsiasi momento e pigiare da **F1** a **F10** e fuoco sul joystick per saltare i vari livelli.



POOL OF RADIANCE

Yowza! Chi l'avrebbe mai detto? Un trucco per un gioco di ruolo! Certo, *POR* non sarà il massimo della vita, ma è sempre meglio di niente. Se durante un combattimento per un caso strano vi ritrovate a pigiare i tasti **ALT** e **A**, apparirà un messaggio che dice "gli Dei intervengono" e vi ritroverete con un grattacapo in meno: avrete automaticamente vinto lo scontro.

WWF WRESTLEMANIA

Avete dei problemi a sconfiggere i grassoni più idioti del mondo? Beh, risolverli è più facile di quanto si pensi: basta barare. Scendete dal ring, raccogliete la sedia e datela in testa all'avversario per sei volte. Risalite sul ring, scendete di nuovo e ripetete lo show. Fate così per una dozzina di volte e avrete cambiato la forma del cranio del cattivone e, cosa ben più importante, vi sarete guadagnati il diritto di sfidare la palla di lardo successiva.

ELF

Uno dei giochi più oscuri della Ocean, e senz'altro uno dei meno brillanti. Non sto dicendo che è brutto, solo non è eccezionale. Non mi sembra comunque che ci siano in giro cheat di sorta, perciò provate un po' questo: durante il gioco, scrivete **CHOROPOO** per ricevere tutta l'energia e 99 punti. Premendo poi **W** diventerete un lupo e premendo **H**... beh, qualcos'altro.

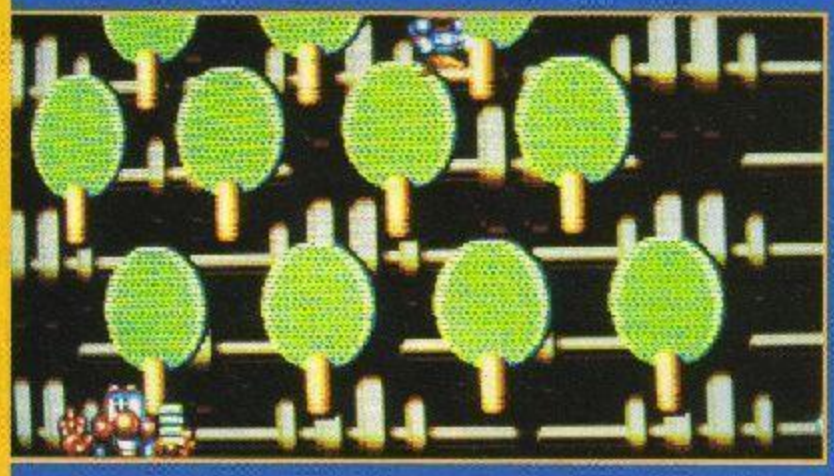
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOD

Vivo o morto... tu verrai con me! Papparapapparapappapapà! Pa pa ra pa paa, pa pa ra paaaaa, pa pa ra paaa pa paaaa (piripippiripippì) pa pà... Ecco a voi in anteprima assoluta, la prima simulazione di jingle su rivista con tanto di sonoro a due voci! Ok, poche ciance: salite sul tetto tra la terza e l'ultima torre e camminate nel muro a destra. Dovreste scomparire e apparire in un livello segreto! Wow!



ANOTHER WORLD

Ne sentivate il bisogno, eh? Ed ecco a voi...I codici! E che non se ne parli più.

EDJI HICI FLDD LIBC
CCAL EDIL FLAK ICAH
LALD LFEK

QUACKSHOT STARRING DONALD DUCK

Un gioco decisamente divertente, soprattutto se avete un Megadrive NTSC che lo fa girare leggermente più veloce. Che ne dite di un paio di strategie per sconfiggere il cattivo di turno?

BOSS1 - DRAKULAR
Restate sempre e comunque al centro dello schermo. Ogni volta che Drakular lancia i pipistrelli, tirategli il popcorn.

BOSS 2 - TIGRE
Chinatevi al centro dello schermo e, quando la tigre salta in alto, sparate con il popcorn se ne avete o con lo sturalavandini. Mirate alla testa.

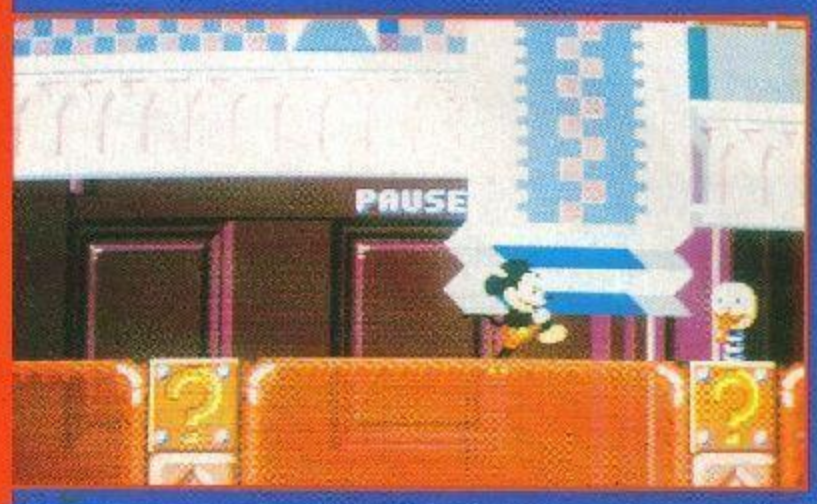
BOSS 3 - FANTASMA
Stategli molto vicini e sparategli con ogni tipo d'arma, dopodiché chinatevi e vi salterà due volte. Ripetere finché non muore.

BOSS 4 - GAMBADILEGNO
Prima di tutto, accoppate i suoi ragazzi. Saltate poi sulla piattaforma in alto a destra e aspettate che Gamba corra a sinistra. Tirategli in testa uno sturalavandini e correte a sinistra sulla piattaforma più alta, dopodiché tornate indietro e sparate. Continuate finché non alza bandiera bianca e scegliete il diario dal menu.

BOSS 5 - CAVALIERE
Dovrete usare lo sturalavandini. Osservate da che parte sta per girarsi - potete scoprirlo dal modo in cui alza la spada. Sparate una ventosata al muro e saltateci sopra, dopodiché colpite il cavaliere in faccia. Rimanete fermi finché non cadono i blocchi. Ripetere QB.

MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION

Ho mai pubblicato questo cheat? Hmm, non mi pare, eppure sembra decisamente utile. Provatelo - è pure molto semplice! Tutto quello che dovrete fare è premere **A**, **B**, **C** e **START** contemporaneamente per trasformare Topolino in un fantasma.



F22 INTERCEPTOR

Vi dirò, non vado esattamente pazzo per questo gioco, ma a quanto pare piace a molti. E se questi molti dovessero aver bisogno di una mano, provino un po' questi codici!

USA: 6PGE02
COREA: BI0F9P
IRAQ: GTGE8V
URRS: KSQGIV
ACES: MH01K1

OUT RUN

Il coin-op ha fatto storia, e la conversione un po' meno: tutto sommato, si è visto di meglio (specie *Super Monaco GP*). Comunque, se volete vedere un finale diverso dal solito, immettete **ENDING** al posto del vostro nome.

ROBOCOD

Ancora? Vabbé, questa volta il jingle non ve lo faccio. Se per caso doveste avere questa incredibile conversione del divertente gioco made in Millennium, provate questo cheat: all'inizio del gioco, pigliate nel seguente ordine gli oggetti che trovate sul tetto più in basso:

DOLCE, MARTELLO, GLOBO, MELA, RUBINETTO

Siete invincibili!
Da qui, laciatevi cadere a sinistra e correte a destra fino a che non trovate una porta, entrate, raccogliete la stella, uscite di nuovo e d'ora in poi sarete capaci di entrare in qualsiasi porta. Yuppi duppi du.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCUS ODYSSEY

Ma non era Ulisse quello specializzato in odissee? Bah, comunque sia, ecco a voi un po' di codici per questo bel giochino in treddìsometrico.

MAGO	GUERRIERO
LIVELLO 2 - HAYAAAACJA	LIVELLO 2 - IAAAAAAARJ
LIVELLO 3 - HD4NBAAFK2	LIVELLO 3 - IIAYAAAH0O
LIVELLO 4 - JI1DAAIKDC	LIVELLO 4 - KJEDQAAJ1V

PHANTASY STAR II

Probabilmente l'avrete già scoperto tutti, ma io ve lo fornisco comunque. In qualsiasi momento del gioco, date la pausa. A questo punto, tenete premuto B per giocare a una velocità decisamente lumachevole. Dimenticavo: se, per esempio, date la pausa durante il combattimento e la togliete in città, stando appunto in città sentirete la musica della pugna (finché non cambiate ambiente).

DEVIL CRASH

Per la serie "i trucchi inutili sono capaci tutti a trovarli", ecco il peggiore in assoluto: cominciate una partita da soli, dopodiché date la pausa e premete i tasti A, B e A. Segnatevi la password e premete di nuovo B e A. Segnatevi ancora una volta la password e resettate il megadrive. A questo punto avete due possibilità: lasciare perdere perché non serve a niente o continuare. Se continuate, selezionate l'opzione a due giocatori e immettete al posto della password da venti caratteri le vostre due da dieci. Inizierete a giocare con due giocatori aventi stesso punteggio e numero di vite.

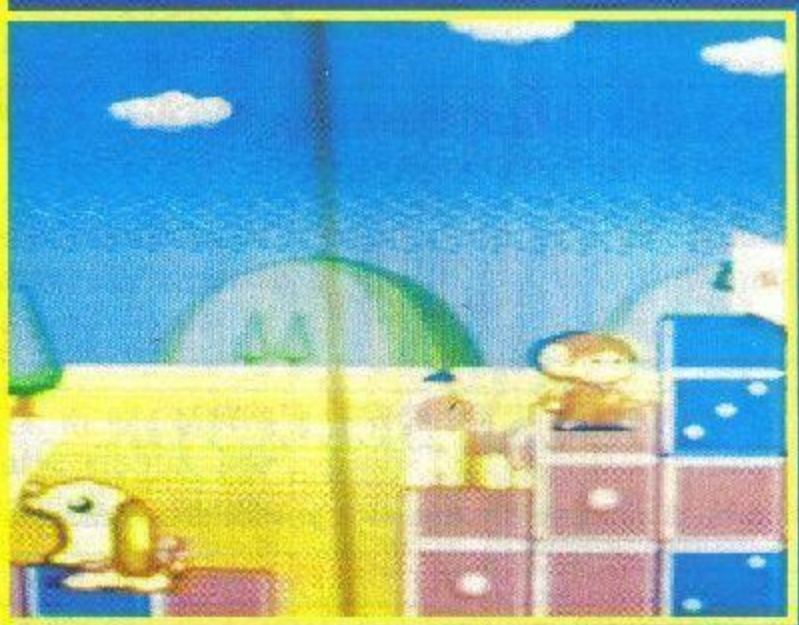
SONIC THE HEDGEHOG

Dopo la tremenda marea di trucchi per il Megadrive (ah, a proposito, il "level select" funziona solo sui Megadrive Giochi Preziosi!), era ora che ne arrivassero anche per il Master System! Per poter selezionare i livelli, premete **SU**, **GIU'**, **SINISTRA**, **DESTRA**, **1** e **2**. Siete contenti? Beh, si può dire che quelli della Sega hanno davvero poca fantasia.

MIRACLE WARRIORS

Volete trovare tutte le chiavi di *Miracle Warriors*? Embè? Lo venite a dire a me? Auff, provate un po' a fare così!
Aggirate il deserto nella parte in basso a sinistra della mappa. Pigiate il pulsante 2 e apparirà un menu chiamato SPELL. Scegliete l'incantesimo per teletrasportarvi nel complesso delle caverne. Quando trovate il baule, apritelo e sarete affrontati da un guardiano. Menatelo e riceverete una chiave. Ripetete il processo e le avrete tutte e tre.

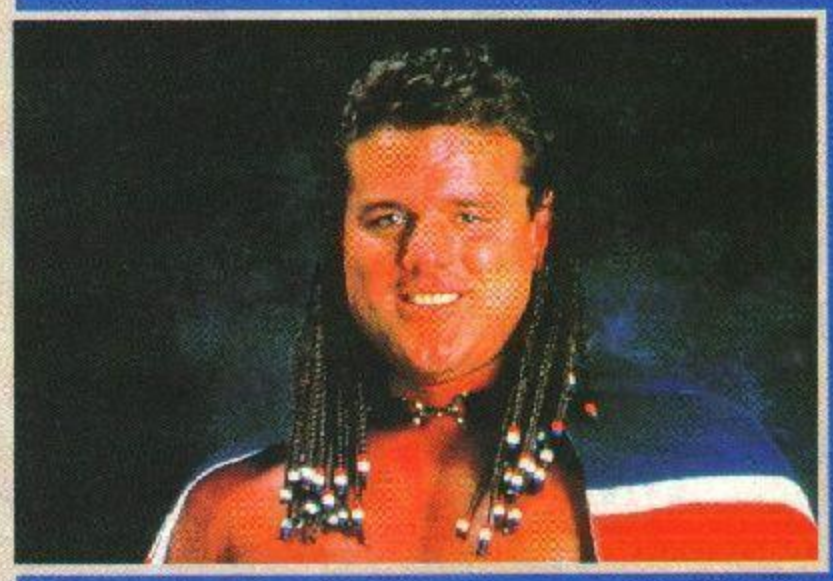
MASTER SYSTEM



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Ultimamente mi sono arrivate un bel po' di richieste per questo gioco, perciò mi pare giusto pubblicare questo non molto utile ma interessante trucchetto. Quando ammazzate il primo polipo (menandolo sui tentacoli), entrate nel vaso che rimane: vi ritroverete in un livello segreto pieno zeppo di monete!

COMMODORE 64



WWF WRESTLING

Essendo uno dei giochi più venduti lo scorso Natale, non è strano vedere arrivare una tale marea di trucchi più o meno utili! Per la serie "più utili", provate questo: quando il match inizia, provate ad andare contro le corde in basso e aspettate il vostro avversario. Quando è in linea, correte verso di lui - dovrebbe cominciare a lampeggiare e rimanere immobile. Mentre è così, menatelo di santa ragione: dovrebbe terminare l'energia e voi dovreste essere capaci di metterlo a terra!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE Disponibile !!! Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 690.000

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500

Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con un espansione da 512k.

TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM

TELEFONARE

DIGITALIZZATORE VIDEON III

TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.

L. 99.000

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK

L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 63.000
Espansione 512k con clock	L. 80.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA

Amiga 500 Plus con monitor Commodore 1084/s e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.

L. 1.550.000

PROLUNGA PER MODULATORE TV AMIGA

L. 20.000

PROLUNGA PER DRIVE ESTERNO AMIGA

L. 30.000

MOUSE SELECTOR

Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE

29.000

NOVITA'

COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA

L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

GIOCHI PER CD TV ULTIME NOVITA'

Disponibili !!!

Telefonare

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA

L. 49.000

MOUSE PER AMIGA

L. 49.000

TAPPETINO MOUSE

L. 10.000

NOVITA' TASTIERA PER CD-TV

L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

PISTOLA GUN SHOT PER AMIGA CON DUE VIDEOGIOCHI INCLUSI

L. 99.000

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot, alimentatore esterno incluso.

OFFERTA LANCIO

L. 979.000

CONSOLE

GAME BOY
MEGADRIVE
GAME GEAR
PC ENGINE
SUPERFAMICOM
VIDEOGIOCHI PER CONSOLE ULTIME NOVITA'

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 949.000

SYNCRO EXPERT III

L. 35.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz.

L. 290.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUIDA DEFINITIVA A... GOBLIINS

Questo mese vi presentiamo la soluzione completa di uno dei più strani giochi mai visti su computer. La soluzione è opera di... beh, onestamente non lo sappiamo: la busta infatti è stata disintegrata da un alieno di passaggio! Pertanto preghiamo i due autori di ri-farsi vivi per l'abbonamento, tanto abbiamo i loro due pseudonimi e possiamo tranquillamente accorgerci se qualche scroccone telefona al posto loro. Vai col lissio!
Chiameremo:

A = Quello che prende e usa gli oggetti.
B = Il mago.
C = Quello che "usa le mani".

I QUADRO

Usate **C** sull'arco di pietra e fate cadere il corno. Raccoglietelo con **A** e suonatelo. Cadrà un ramo di legno. Usate **B** e il ramo diventerà un piccone. Prendetelo con **A**.
PASSWORD: VAVAFDE

II QUADRO

Usate **B** sulle mele numero 1 e 3 (partendo da destra) per farle crescere e **C** per farle cadere. Ora usate **A** per raccoglierle e metterle nel buco del ponte. Andate, sempre con **A**, a riprendere il piccone e usatelo su quel luccichìo che si intravede in alto a sinistra. Cadrà un diamante, prendetelo.
PASSWORD: ICIGBAZ

III QUADRO

Andate con **A** verso la porta e usate il diamante.
PASSWORD: ECPQOCB

IV QUADRO

Posate il diamante e prendete la pentola numero 1 (quella gialla a sinistra). Una volta presa, usatela sulla pianta carnivora alla sinistra del mago. Ora prendete **B** e usatelo sulla pianta alla destra. Questa si allungherà permettendo a **C** di arrampicarsi sul tavolo. Date una botta al libro che si trova vicino al mago (a sinistra). Adesso con **A** andate a riprendere il diamante, arrampicatevi sul libro e date il prezioso in mano al mago. Vi aprirà la botola: entrateci.
PASSWORD: FTWKEEM

V QUADRO

Usate **B** sul rametto curvo che si intravede sotto alla mano destra della statua gigante. Il rametto si allungerà permettendo a **C** di salire sulla mano. Sempre con **C** date una botta alla faccia della statua, mettete **A** sulla lingua e rialzatela con **C**. Ora usate **B** sull'"antenna" della bara e scappate immediatamente sotto la lingua che avevate alzato. Con **C** abbassate e rialzate subito questa in modo da avere tutti e due i vostri amici al sicuro. Una volta che il gobbo di guardia si è spaventato con la mummia andate con **A** a prendere il fungo.
PASSWORD: HQWFSFU

VI QUADRO

Arrampicatevi con **C** sul filo di ragnatela del ragno che blocca la strada. Arrivati su attaccatevi alla prima "corda" partendo da sinistra. Prendete con **A** la pistola e sparate al ragno rosso in alto a destra. Sempre con **A** sparate alla sinistra del ragno che sta dormendo, raccogliete il cuscino bianco e posizionatelo sotto il ragno che impediva il passaggio. Usate **B** sull'aracnide in questione di modo che faccia cadere una bottiglia sul cuscino che voi andrete a raccogliere usando l'omino **A**.
PASSWORD: DWNDEBU

VII QUADRO

Usate **B** sul sacchetto di semi che si trova sull'albero e posizionatevi dalla parte opposta, vicino qualche nuvola. Usate **A** per prendere il sacchetto di semi e andate a mettervi vicino al pezzo di terra arato. Ora prendete **C** e mettetevi di fianco allo spaventapasseri. A questo punto dovete prima seminare con **A**, poi innaffiare usando **B** con le nuvole e quando stanno per arrivare gli uccellini a beccare i vostri semi date una botta allo spaventapasseri con **C** per cacciarli. Una volta cresciuta la pianta raccoglietela con **A** e andate verso il mago per dargli tutto quello che avevate.
PASSWORD: JCJCHHK

VIII QUADRO

Usate **B** sul teschio e successivamente sull'osso che lascerà cadere spostandosi. Questo diventerà un flauto col quale, usando **A**, incanterete il serpente. Il serpente si allungherà permettendo a **C** di arrampicarsi in cima. Con **C** dirigetevi sul gruppo di sassi che si vede in alto a destra e dategli una botta quando avrete posizionato **A** sulla tavola che si trova esattamente sotto; ripetete l'operazione anche per **B**.
PASSWORD: ICVGAGR

IX QUADRO

Prendete **A** e passate alla larga dal "cane" per andare a prendere la carne che poi dovrete dare all'animale.
PASSWORD: LQPBSJS

X QUADRO

Prendete **A** e date la carne all'essere che si trova nel primo buco. Usate **B** sulle foglioline verdi che si muovono: il ramo si allungherà e voi ci metterete sotto **C** e sopra **B**. Tirate il ramo con **C** in modo da far saltare **B** in cima all'albero, e successivamente usatelo sul tappo in alto a sinistra. Fate salire **A** nello stesso modo di **B** e andate a prendere il tappo. Adesso tappate il primo buco in cima all'albero e appena fatto questo andate, sempre con **A**, a prendere l'anemometro. Date il comando a **C** e con lui date un cazzotto al buco dove si affacciano gli uccellini. Fatto questo aspettate con **A** che dal buco rimasto libero fuoriesca l'uccello e poi incastratelo con l'anemometro.
PASSWORD: HNWUEKY

XI QUADRO

Prendete **A**, passate alla larga dal cane e poi usate l'uccellino su questo. Ora usate **B** e, sempre passandogli alla larga, fate la magia al cagnone. Eliminato l'animale, andate ad aprire la porticina che si vede attraverso l'arco usando il picchiatore **C**.
PASSWORD: FTQJTLB

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

XII QUADRO

Prendete il bilboquet (all'estrema destra dello schermo) con l'omino **A** e mettetelo nella mano dello scheletro. Ora raccogliete la piuma e usatela per far solletico al piede (?) dello scheletro. Sempre con l'omino **A** prendete la chiave che ha fatto cadere lo scheletro e usatela per liberare lo gnometto che si trova rinchiuso nella gabbia in cima allo schermo. Poco dopo entrerà una vespa, con **B** trasformate la piuma in colpetto (ma che cavolo è? - Marco) e usate questo con **A** per uccidere l'insetto. Ora riprendete **B** e trasformate la vespa morta in freccetta che userete per colpire la fotografia del mago. Con **A** prendete la bambolina che cade e l'elisir.
PASSWORD: DCPJOMO

XIII QUADRO

Usate **B** sulle radici alla destra della prima scaletta, con l'omino **A** prendete il fischietto che appare e poi andate sull'albero, verso il ramo che sporge. Fischiate. Attendete qualche secondo che l'uccello da voi chiamato covi le uova, dopodiché con l'omino **C** date un cazzotto all'uovo che è saltato fuori. Fatto questo, usate **B** e levate di mezzo, sempre tramite magia, la trombetta. Fate scendere **A** dall'albero, dategli l'elisir e correte subito verso la carota. Prendetela e usatela sulla tana della talpa (la tana nella piazzola). La talpa uscirà, fategli l'incantesimo con **B** e con **C** correte subito nella piazzola.
PASSWORD: EWDENNH

XIV QUADRO

Con **B** andate a fare una magia al sasso che si trova vicino ai tre. Fatto questo, raccogliete con **A** la bacchetta e portatela nel piccolo foro che si intravede sul pietrone sospeso. Prendete l'annaffiatoio e innaffiate le carote numero 2,3,7 e poi usateci **B**. Con **C** date una botta alla carota con la chiave, con **A** raccoglietela e usatela nella carota con la serratura.
PASSWORD: TCNEROR

XV QUADRO

Usate **C** per dare una botta alla piramide di palle da cannone e con **A** prendetene una. Sempre con **C** date una botta al cannone e metteteci dentro la palla che avevate raccolto. Ancora con **C** date un'altra botta al cannone in modo che sia rivolto verso l'alto. Andate a prendere i fiammiferi e usateli per dar fuoco alla miccia. Dal soffitto pioverà una carota, mettetela nel cannone, ma questa volta indirizzatela nella pentola che si trova nel camino. Accendete il fuoco e aspettate che fuoriesca del fumo. Dopo qualche secondo il nostro dormiglione si sveglierà. A questo punto ripetete la prima operazione per far cadere la carota, poi trasformate la carota in megafono con **B** e andate a parlare col vecchietto tramite l'omino **A**. Il vecchietto farà apparire un martellino con il quale bisognerà picchiare il gong. Fatto questo apparirà un pendolo: prendetelo.
PASSWORD: TCUOPPI

XVI QUADRO

Raccogliete la pietra e posizionatela sulla X a destra dello schermo. Col personaggio **B** fate due incantesimi. Sempre con il mago fate una magia su una delle due palme a sinistra della statua. Raccogliete il piccone e fate un buco per terra, sotto la statua. Fatto il buco avvicinateci il pendolo e date altre tre picconate.
PASSWORD: IQDLIQK

XVII QUADRO

Date una botta alla catasta di legna con **C**. Prendete il legno e usatelo sulla tagliola. Usate **B** per avvicinare il sacchetto di semi che si trova nella parte bassa dello schermo e una volta presolo con **A** andate a seminare in cima allo schermo. Trasformate il legno in deodorante e usate questo sul piede che arriva dopo la semina. Prendete il piede e andate ad appoggiarlo in basso in modo che il drago gli sputi una palla di fuoco. Il piede si cuocerà: prendetelo e buttatelo sul ponte. Questo vi permetterà di passare oltre. Prendete la spada e andatela a posizionare dove avevate messo l'osso. Una volta che il manico avrà preso fuoco riprendetela.
PASSWORD: KKKNSRA

XVIII QUADRO

Usate la spada infuocata nel centro della statua. Adesso andate a mettere la bambolina rappresentante il re sulla mano sinistra della statua, prendete la chiave e inseritela nell'orecchio destro della statua. Ora portate tutti e tre i personaggi (uno alla volta) sulla mano sinistra.
PASSWORD: NGOEISL

XIX QUADRO

Fate cadere una banana dal casco in alto usando l'omino **C**, prendetela con l'omino **A** e portatela al "mostro" che sta scrivendo. In pratica dovete far ridere il mostro, prima con la suddetta banana, poi con il sapone e dopo ancora con il naso finto. Prendete il libro che vi dà e con **B** andate ad aprire la porta che si trova in fondo sulla sinistra.
PASSWORD: NNGURTK

XX QUADRO

Prendete l'esca che si trova nella torretta alla destra dei tre eroi, usate **B** sul puntino che spunta vicino alla statua grigia e poi colpite la leva con l'omino **C**. Salite con il mago e usatelo sul tappo nell'orecchio del gigante. Con **A** prendete il libro magico e usatelo sull'orecchio. Mettete l'esca che avevate precedentemente raccolto al posto della ciotola in alto a destra e usatela sotto l'occhio del gigante. Ri-usate il libro per farlo ridere in modo da raccogliere le sue lacrime. Ora date le lacrime all'essere che è uscito fuori dal tetto e raccogliete la fionda che lascia.
PASSWORD: LGWDEUO

XXI QUADRO

Con la fionda colpite il casco di banane e andate ad azionare la leva usando l'omino **C**. Portate tutti e tre i personaggi sul delfino.
PASSWORD: TQNEDVY

XXII QUADRO

Usate **B** sul sasso che si trova vicino alla zampa dell'animale preistorico, salite in cima con l'omino **A** e usate la fionda sulla cordicella in cima a destra. Andate a raccoglierla e appendetela all'osso dell'ala superiore dell'animale. Mettete il sacco vuoto per terra in basso a destra (proprio al margine dello schermo) e usate la fionda sul mago. Usate **B** sull'uccellaccio che ha rapito **A**. Adesso usate **C** per arrampicarvi sulla corda che avevate appeso prima e date un cazzotto a quella specie di tartaruga che ha rapito **B**. Usate la fionda con **A** per rompere il filo di ragnatela che tiene prigioniero **C** e usate **B** sul ragno. I ragnetti andranno a finire nel sacco vuoto che voi molto prontamente riprenderete con **A** e che poi userete sulla pentola.

THE END

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIVERTIMENTO PORTATILE

Sono arrabbiato. Sono molto arrabbiato. E sapete perchè? Per il malefico proliferare della pirateria anche sulle console: le banche dati pirata sono piene di titoli per Gameboy, Lynx & Gamegear, grazie alla continua creazione di hardware che permette di fare dei backup delle cartucce su disco. La situazione in USA e in Germania non è delle più felici, mentre in Italia - per fortuna - il fenomeno non è ancora sbocciato. E' inutile che vi faccia il solito predicozzo (le software house perdono soldi, è un furto, blabla blabla...): vi ricordo solo una cosa: avete comprato una console perchè i giochi erano più belli e divertenti (per il semplice fatto che non esiste pirateria e le case guadagnano di più e possono investire di più). Volete che Gameboy & C. facciano la stessa fine dell'Amiga, dove più della metà dei giochi che escono sono semplicemente ridicoli? No, vero? Con questo, fine della menata, anche perchè ne ha già parlato ampiamente Fabio nel *Caro C+VG* di questo mese.

Visto che le Top Ten, per problemi di spazio e perchè pubblichiamo mensilmente la classifica UK con i giochi più venduti, sono saltate, apriamo una nuova rubrica: Maurizio ha la sua *Sfida agli Inglesi* e noi faremo... Sfida ai Giapponesi!!! Inviate i vostri record (scrivendo chiaramente il titolo del gioco e il nome della console) a:

DIVERTIMENTO PORTATILE
C+VG - GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

Un'ultima cosa: questo mese il Gameboy la fa - ancora una volta - da padrone. Non prendetevela con me: se i giochi escono in questa proporzione è colpa - o merito - delle software house e non mia, quindi...

Simon "Yoshi" Crosignani

TINY TOON ADVENTURES

KONAMI - GAMEBOY

In Italia non hanno ancora fatto sfaceli, ma potete scommettere che fra non molto godranno di una notevole popolarità anche nella nostra penisola. Stiamo parlando dei Tiny Toon, l'ultima creazione Warner Bros ad opera del maestro, Steven Spielberg. Trattasi di serie di cartoni animati che hanno come protagonisti le versioni "ridotte" di eroi del passato del calibro di Bugs Bunny e Duffy Duck, destinate al sempre più esigente pubblico di giovanissimi USA. Personalmente trovo Buster Bunny, Flucky Duck e Hamton - questi i nomi di alcuni protagonisti "Tiny" - assolutamente insopportabili: non così dev'essere alla Konami, casa di grandi tradizioni, ove hanno deciso di acquistare i diritti della serie e realizzarne un possibile best seller per Gameboy.

Quest'intoduzione ultraprolissa serve a compensare la mancanza di descrizione del gioco: *Tiny Toon Adventures* è infatti un clone spudorato di *SuperMarioLand*. Certo, lo so: di giochi simili a *Mario* ne esistono a centinaia, ma questo è proprio identico! *Tiny Toon* è un bel platform multilivello con gli stage bonus, (l'unica differenza è che al posto dei tubi ci sono delle radici di albero), con i nemici che si uccidono saltando loro in testa (*Mario* style) e qualche bella scenetta animata in giapponese stretto..

Per fortuna i programmatori della Konami hanno più sale in zucca dei loro colleghi game designer: lo scrolling è abbastanza fluido e un rallentamento dell'azione (che permette di distinguere qualcosa sul terribile schermo monocromatico del Gameboy) ha permesso ai grafici di sbizzarrirsi e di realizzare sprite grossi e ben disegnati. Il sonoro è adeguato e la giocabilità è massiccia. Cosa vi devo dire? Se riuscirete a chiudere un occhio sulla mancanza assoluta di originalità vi ritroverete fra le mani un ottimo platform.

GLOBALE 89%

TRAX

HAL LABORATORY - GAMEBOY

Blastamento globale! Credevate che *Trax* fosse un gioco di guida, vero? Invece no: anzi dovrete guidare qualcosa, ma non quello che credete voi - in questo gioco della Hal Laboratory, software house ormai celeberrima nell'ambito Gameboy, sarete

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ai comandi di un potentissimo carro armato. Fin qui non ci sarebbe niente di strano (insomma...): il bello è che si tratta di un carro armato giapponese e quindi, come già avrete capito, di forma rotondosa. A bordo di tale sconcezza dovete avventurarvi nei meandri del tipico shoot 'em up a scrolling verticale di concezione nipponica con power up e nemici di fine livello. Peculiarità di *Trax* è quella di poter cambiare a piacere l'angolazione del cannoncino per seminare il panico in maniera più organizzata.

Descrizione banalissima per un gioco che mi sarebbe passato tranquillamente sotto il naso se non fosse stato per le urla estasiate di Fabio & Marco che m'avevano sottratto furtivamente il Gameboy con la cartuccia *Trax*. Dopo qualche ripensamento e una dozzina di insulti vari sono stato costretto ad ammettere il mio errore: questo gioco è divertente. Peccato sia anche facilissimo: alla prima partita sono stato costretto a spegnere il Gameboy quando avevo ancora 5 vite per vista annebbiata. Carina la grafica e discreto sonoro: uno sparatutto standard, leggermente rivalutato dall'introduzione demenziale in puro stile Japan.

GLOBALE **79%**

TRACKMEET

HIRO - GAMEBOY

Sublime! Mirabolante! Magnificus! *Trackmeet* è un trackmito: trattasi di conversione non ufficiale di *Hyper Olympics, Decathlon* e similaria per Gameboy. Le discipline con cui cimentarsi sono più o meno le solite: 100 metri (smanettamento puro), 110 ostacoli (smanettamento e fuoco), lancio del giavellotto (idem), salto in lungo (con patate), salto con l'asta (come sopra), lancio del disco (ancora una volta) e sollevamento pesi (tanto per cambiare smanettamento e fuoco). A questo punto la domanda nasce spontanea: come diavolo è possibile smanettare con l'instabilissimo comando a croce della console Nintendo? Semplice, non si smanetta: tutto quello di cui avete bisogno sono i tasti A e B: il primo va premuto superipervelocissimamente per aumentare il power e il secondo funge da tasto di fuoco. Semplice, no? Il bello è che non dovrete lottare contro voi stessi o un banalissimo punteggio da qualifica: quei pazzi della Hiro hanno creato una serie di avversari completamente diversi fra loro e di differente abilità. Oltretutto ogni personaggio ha un'animazione *completamente* differente e usa i propri trucchetti per avere la meglio su di voi: il ninja ad esempio lancia il giavellotto con un arco, il fachiro usa il flauto magico per "incantare" una corda e raggiungere altitudini incredibili nel salto con l'asta e l'imbroglione - non saprei come altro definirlo - utilizza un cric per il sollevamento pesi. Come avrete capito questa varietà di situazioni ha richiesto un notevole impegno grafico, evidente anche osservando il pubblico digitalizzato che fa la *hola*. Ciò nonostante la giocabilità non è stata trascurata e il sistema di password garantisce una notevole longevità. Se volete farvi due ghignate ricordando i vecchi tempi dello smanettamento (non fraintendete...) *Trackmeet* fa davvero per voi!

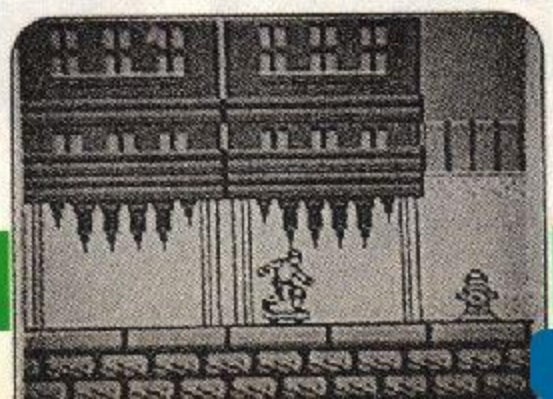
GLOBALE **94%**

SKATE OR DIE - BAD'N'RAD

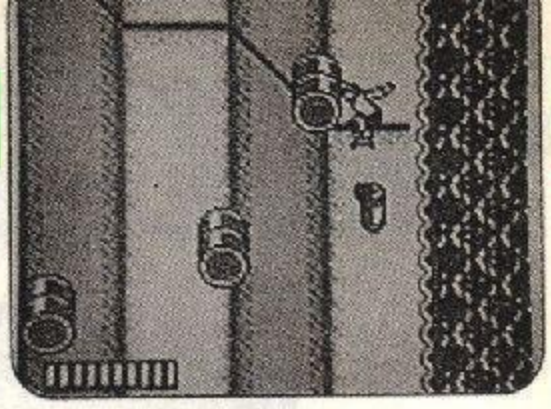
KONAMI - GAMEBOY

Skate is not a crime! Vi ricordate i bei tempi del glorioso C64 in cui blastavate i punk contro miriadi di grate arrugginite per il puro gusto di vederli splatterati? Beh, abbasso l'amarcord: ora, grazie alla Konami, potete rivivere quei fantastici momenti anche sulla console portatile di casa Nintendo. *Skate or Die* è arrivato su Gameboy! Il concept è stato cambiato, come il titolo d'altronde (non avete visto la scritta *Bad'n'Rad*?), e il gioco ne è uscito ulteriormente americanizzato, ma l'idea di base rimane sempre la stessa. Ora *Skate or Die* è molto più arcade: metà dei livelli sono inquadrati dal fianco e l'altra metà dall'alto. Nel primo caso controllate lo skater solo bidimensionalmente, nell'altro potete andare avanti, indietro, a sinistra e a destra (oltre naturalmente a saltare e abbassarvi). Gli avversari, oltre al tempo tiranno, sono parecchio vari: si va da dobberman inferociti ai soliti dirupi e tunnel, alle botti rotolanti... Alla fine di ogni livello (peraltro parecchio difficile da raggiungere) c'è il solito nemico più incavolato del solito che vi farà la pelle nove volte su dieci. A proposito, avete tre vite e ognuna vi da un tot di energia, aumentabile recuperando le lattine disseminate un po' ovunque lungo il tragitto.

Bad'n'Rad può essere considerato un mix fra due giochi completamente diversi: la sezione laterale è un platform velocissimo discreto e abbastanza facile, mentre i livelli inquadrati dall'alto sono molto più tosti e meglio realizzati. Nel complesso comunque la grafica è buona e lo scrolling iperfluido: per la giocabilità vale il discorso fatto in precedenza. Se rientrate nella miriade di persone che non hanno ancora abbandonato la tavola a rotelle, questo è il gioco che fa per voi.



GLOBALE **90%**



GANBARE GOEMON

KONAMI - GAMEBOY

"Ehi Simon, che giochi hai a portata di mano per il Gameboy?" - "Mah, *Skate or Die* che è galattico, *Trackmeet*, magnifico, e una robaccia piena di ideogrammi che non ho ancora ben identificato..." - "Fa un po' vedere... AAAAH! Ma è *Ganbare Goemon*, è stupendo, è un capolavoro, sei un beota, non capisci niente... (aggiungere insulti a proprio piacimento)". Questo - in sintesi - per motivare il globale di questo gioco: a me non dice granchè, mentre i soliti Marco & Fabio lo adorano (prova ne è che lo hanno gratificato con un 93% nella versione Super Famicom).

Praticamente dovete comandare un tizio fuori di melone tipicamente giapponese per una tipica città giapponese piena zeppa di tipici nemici giapponesi. Pigliandoli a cartoni guadagnerete soldi con i quali potrete divertirvi provando i vari sottogiochi presenti un po' ovunque e giungendo così allo scontro finale con il cattivone di turno.

Scusate, ma vi sembra un concept normale? A me proprio no: per fortuna la realizzazione tecnica di *Ganbare Goemon* è ottima (vabbè non è il Super Famicom...): la grafica è carina con i soliti rotondismi nippodemenziali e il sonoro è orecchiabile. La giocabilità - secondo qualcuno - c'è... Compratelo e fatemi sapere.

GLOBALE **89%**

http://www.oldgamesitalia.net/

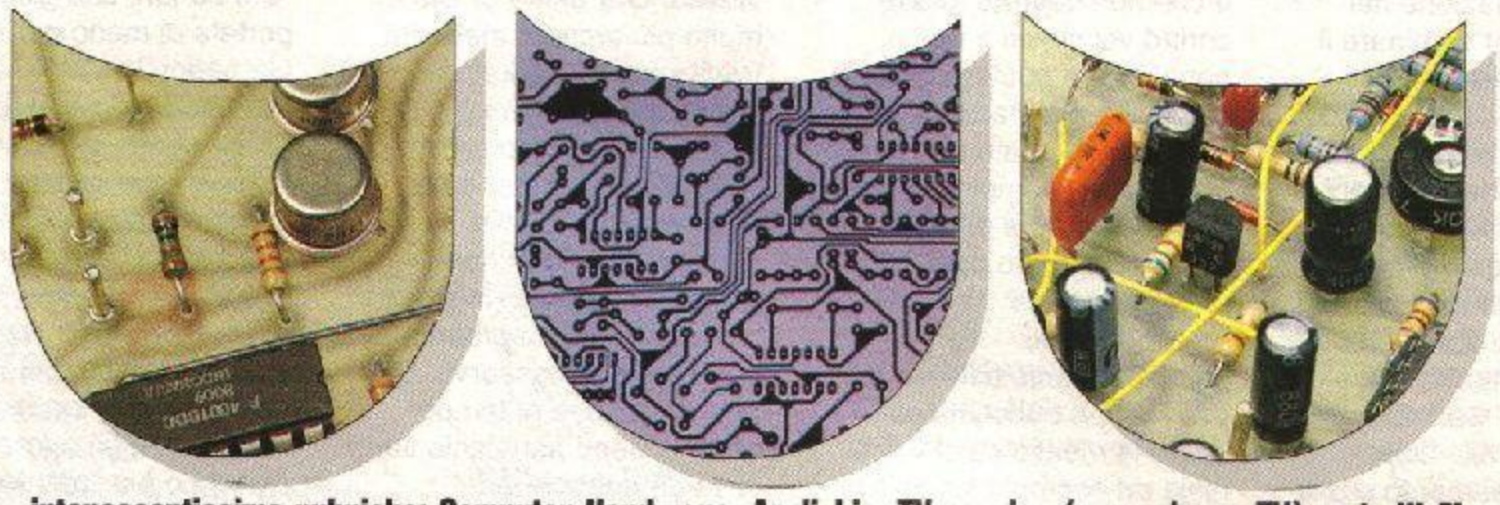
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA FARE ELETTRONICA

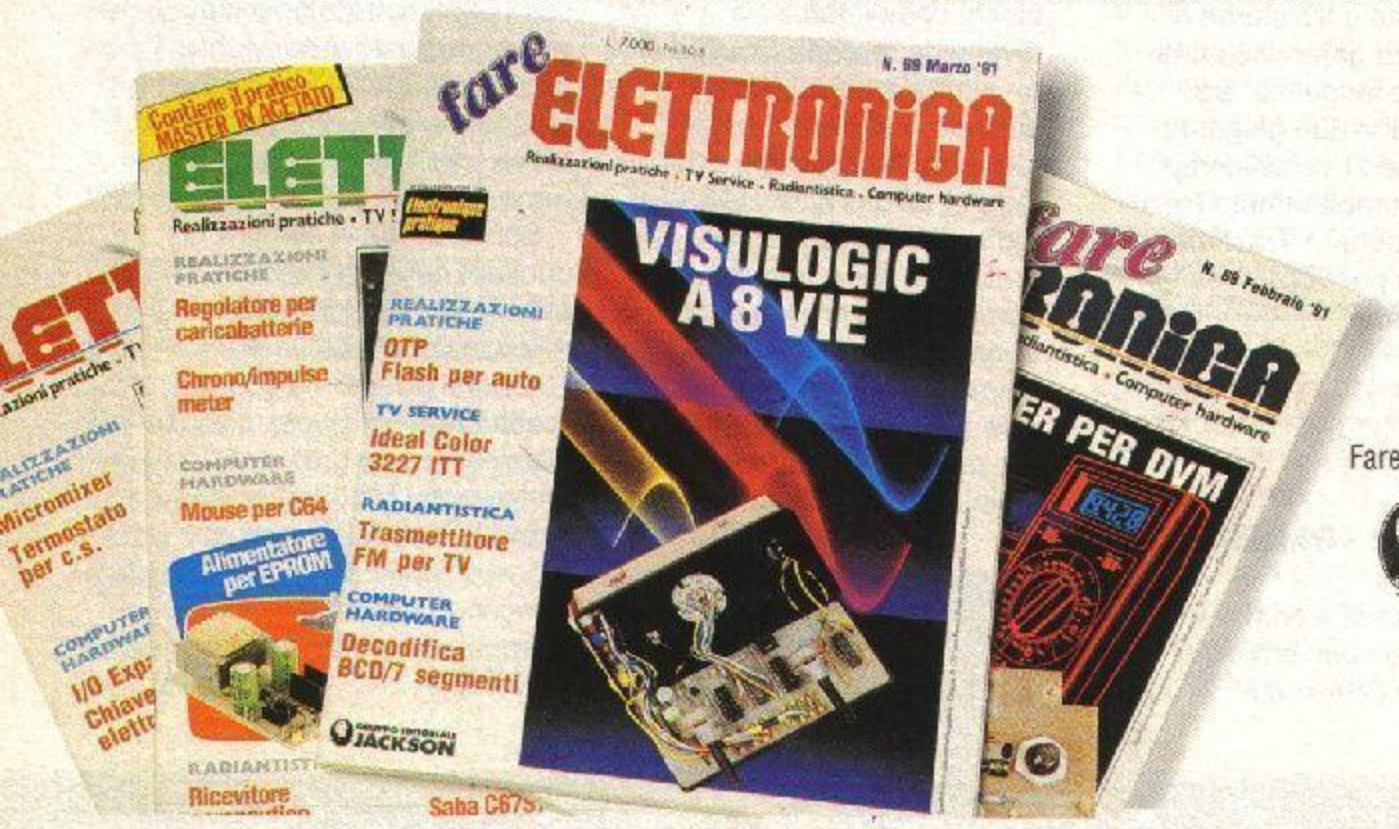
la più moderna e autorevole rivista italiana di elettronica pratica dedicata agli hobbisti e ai tecnici di laboratorio.

Oltre ai numerosi progetti presentati in Kit, Fare Elettronica, offre ogni mese



interessantissime rubriche: Computer Hardware, Applichip, TV service (con schema TV), auto HI-FI,

radiantistica, il mercato. Inoltre gli utilissimi consigli on-line del direttore tecnico.



Fare Elettronica è una pubblicazione

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/

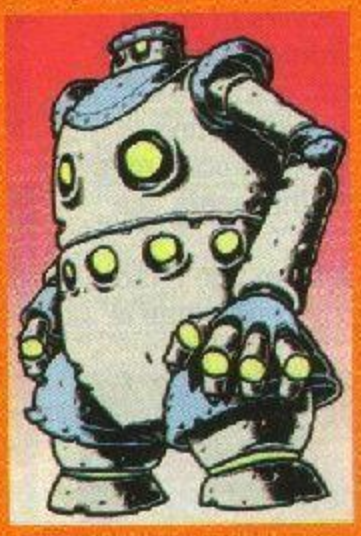
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLED GAMES

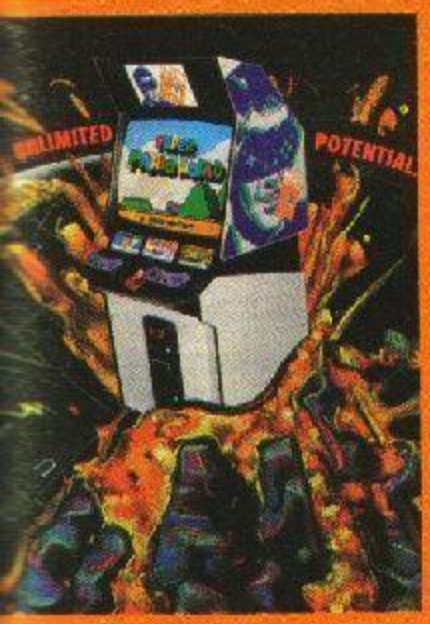
INSERT COIN

Come passa il tempo! Sembra ieri che vi ho raccontato dell'esistenza di alcuni trucchi riguardanti Bubble Bobble e invece sono passati già otto mesi e parecchi di voi mi hanno tempestato di lettere per saperne di più: eccovi accontentati con un'intervista a uno dei più spietati "game killer" in circolazione. Per il resto purtroppo non trovate il reportage sull'Enada Primavera perché questo numero è stato chiuso in anticipo - arrivederci a maggio, quindi -, ragion per cui vi farò qualche piccola anticipazione spulciando qua e là su Euroslot. Lo "strillo" che più attira l'attenzione tra le varie pubblicità della rivista inglese è quello della Nintendo: "il mondo non sarà mai più lo stesso"! Si tratta del lancio



di un nuovo sistema (il Nintendo Super System, basato sul Super Famicom), che offre tre giochi nella stessa "console" - Super Mario World, F-Zero e Super Tennis - e la possibilità di scegliere tra un nutrito catalogo di titoli.
Poi ci sono altri due videogiochi all'apparenza alquanto stuzzicanti e bisognosi di un lungo apprendimento: Knights of the Round della Capcom, che narra la leggenda di Excalibur, e Rohga della Data East, futuristica battaglia con ben 64 tipi di robot a nostra disposizione!
Per finire, finalmente ho avuto modo di provare Xexex della Konami (presentato nella parte inglese del numero scorso): al livello di difficoltà easy è di una difficoltà scandalosa! Ci mancavano pure gli shoot 'em up ad energia invece che a vite!

Maurizio Miccoli



PIPI & BIBIS
(TOAPLAN)

Proprio qualche giorno fa facendo un giro in una sala giochi insieme a Gabrio Secco ho rivisto un vecchio gioco della Taito, *Elevator Action*, e insieme abbiamo cominciato a ricordare come si giocava concludendo alla fine che tutto sommato dopo un po' di allenamento forse c'era un modo per giocare all'infinito.

In attesa di trovare la voglia e il tempo di verificare le nostre elucubrazioni ecco arrivare direttamente dal Giappone l'ultima novità della Toaplan, già "targata" 1992 (a proposito: avete visto quanti giochi del nuovo anno sono già arrivati in circolazione?), che a prima vista fa esclamare: Elevator Action 2!

In realtà la similitudine tra i due videogiochi è solo apparente perché se è vero che in *P&B* si utilizzano ascensori e scale per passare da un piano all'altro, tutto il resto è ben diverso.
Innanzitutto l'azione si svolge in un ambiente che occupa una sola schermata, per cui lo spazio a nostra disposizione è limitato; poi i nemici non si possono eliminare ma solo stordire - con l'apposito bottone - per poterli scavalcare - o al limite si possono scaraventare al piano di sotto pigiando a ripetizione il suddetto pulsante, ma questa tattica rischia di raggruppare troppi nemici nel medesimo posto - e infine non si può andare troppo a zonzo per lo schermo perché altrimenti compare la "Morte", che fa a fettine il nostro omino.

Quest'ultimo in effetti più che un "omino" sembra un gran brutto ceffo, e non per niente il suo compito è andare in giro a minare un certo numero di computer; terminata la missione ha soltanto 20 secondi per uscire dall'apposita porta, quindi conviene localizzare subito la scritta "EXIT" prima di elaborare qualsiasi schema. Si può anche giocare in due contemporaneamente, da

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

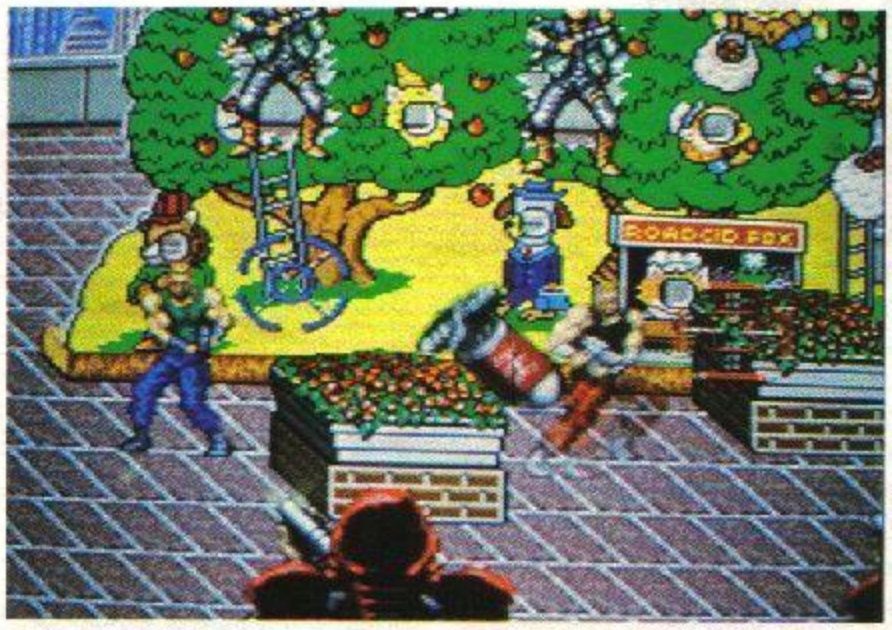
amici o da avversari: pensate all'effetto di far cadere un nemico al piano inferiore proprio nel momento in cui sopraggiunge il vostro compagno!

Pipi & Bibis è suddiviso in sei stage, ciascuno dei quali è composto da quattro scene; alla fine di ogni stage compare la figura di una splendida top model: per verificare le sue "grazie" bisogna far "scrollare" lo schermo con il joystick, ma naturalmente è necessario anche aver raccolto le monete contrassegnate da una "H" che compaiono durante il gioco. Il nome delle sei ragazze è, in ordine di comparsa: **Aya**, **Phoebe**, **Eri**, **Cyinthia**, **Sachiko** e **Jennifer**.

Ma non crediate che il nostro compito sia semplice: a prima vista questo gioco sembra facile, ma dopo pochi quadri ci si rende conto che il tempo a disposizione è poco e che gli avversari corrono come forsennati, impedendoci di ragionare, se non conosciamo già a perfezione il pattern giusto per evitarli.

RIOT
(NMK)

Il tiro al bersaglio è uno di quei generi intramontabili che però hanno continui alti e bassi: ad esempio al giorno d'oggi è alquanto difficile proporre qualcosa che riesca a paragonarsi a *Terminator 2*! Forse è questo il motivo della tiepida accoglienza riservata da parte del mercato a questo clone di *Cabal*, che pure non è per niente malvagio, anzi.



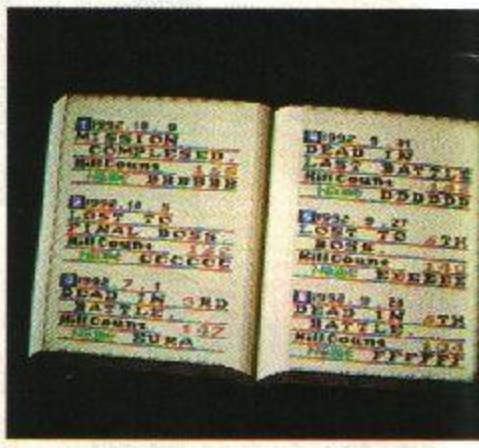
Chi è appassionato del genere e si reputava un campione troverà pane per i suoi denti in *Riot*: questo coin-op è un misto tra il succitato gioco della Tad del 1988 ed *Empire City: 1931* della Seibu del 1986, e sicuramente è ben più impegnativo dei suoi antenati.

Il personaggio che impersoniamo è il classico eroe stile Rambo, che va in giro per il mondo armato fino ai denti per massacrare intere orde di cattivi: il gioco si svolge in vari ambienti, dalle intricate giungle alle colorate metropoli, con uno scroll orizzontale e qualche "salto" verticale.

La novità di *Riot* è che il nostro eroe è completamente immerso nella scena, nel senso che si muove lungo una linea posta a metà dello schermo, e deve fronteggiare non solo gli avversari che lo minacciano frontalmente, ma anche quelli che lo assalgono alle spalle. Per far questo abbiamo a disposizione due pulsanti: con il primo, che muove un mirino nella metà superiore dello schermo, possiamo colpire gli avversari che ci stanno di fronte, mentre col secondo, più grande e che si può muovere a tutto schermo, prendiamo di mira chi ci tende imboscate alle spalle.

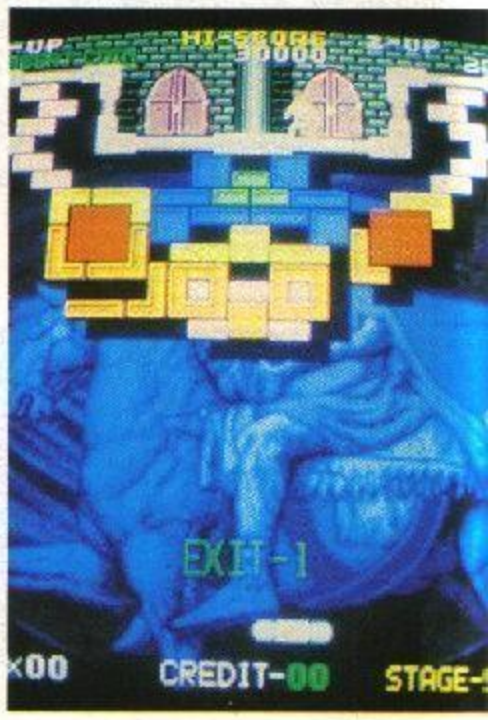
Inoltre abbiamo un terzo pulsante che ci permette le caratteristiche piroette laterali, indispensabili per sottrarsi ai colpi nemici e portarsi in zona di sicurezza: ogni tanto lungo il cammino si trovano alcune barriere che ci proteggono dai colpi avversari - almeno da quelli provenienti da una direzione - in maniera che ci si possa dedicare prima all'eliminazione dei nemici del lato scoperto. Si può giocare anche in due contemporaneamente, ma posso assicurarvi che è il massimo del danno: compaiono infatti nemici mai visti e il caos diventa inimmaginabile, soprattutto quando bisogna cercare di raccogliere le icone per ottenere le armi supplementari.

Se a tutto questo aggiungiamo che dobbiamo completare la missione in un tempo limitato e che il nostro eroe ha una barra d'energia che si dissolve quasi con la velocità della luce, potete ben capire quanti improperi causi questo *Riot*. Comunque vale la pena sprecare qualche gettone per provarlo: anche la grafica non è malaccio, e la classifica è veramente molto carina, proposta a mo' di libro che si sfoglia, con tanto di luogo dove siamo morti e di numero di nemici uccisi!



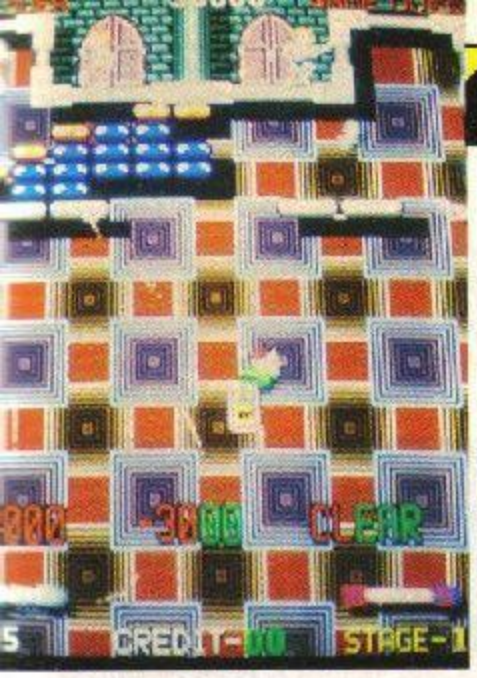
BRICK ZONE
(SUNA)

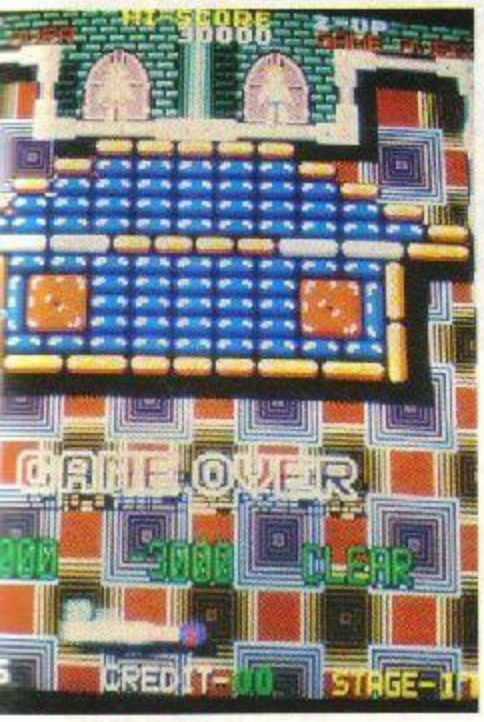
Vediamo quanti di voi hanno indovinato dal nome a quale genere appartiene questo coin-op della Suna?! Esatto, si tratta dell'ennesima versione del mitico "muro" ("brick" infatti significa "mattone"): non più tardi di due mesi fa, nel numero di febbraio, vi ho parlato di *Block Block* della Capcom, e forse proprio per il discreto successo di quest'ultimo la Suna ha



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



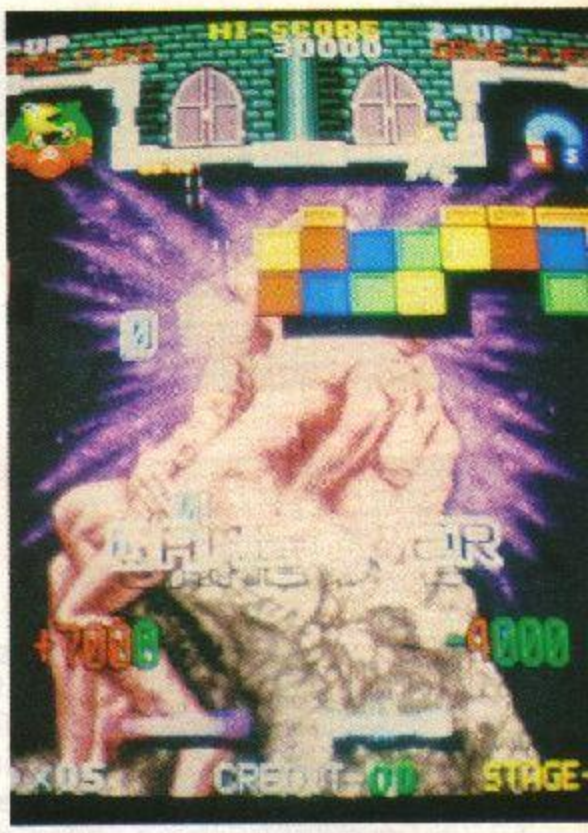


"scodellato" questo *Brick Zone*, che presenta alcune simpatiche novità.

Innanzitutto possiamo scegliere se giocare con il primo o con il secondo giocatore (o con tutti e due contemporaneamente), il che permette di giocare con visuali diverse e di avere una probabilità doppia di trovare dei comandi in buona efficienza (cosa non facile soprattutto quando si tratta di manopole, come in questo caso) e poi possiamo selezionare il quadro di partenza: dal primo, dall'undicesimo, e così via, fino al novantunesimo. In totale il gioco ha 100 round, e alcuni di questi presentano un "mostro" invece del solito muro da abbattere: tanto per gustare ve ne cito uno dotato di "manine" che cercano di afferrare la nostra racchetta per poi scaraventarla in giro per lo schermo, in maniera tale da impedirci di ribattere la pallina.

Naturalmente c'è anche una valanga di icone, che donano i soliti poteri (come la racchetta più larga, la pallina più grossa, le tre palline) e altri nuovi (come la barriera temporanea, la pallina che spara o le lettere che completano varie scritte che vi lasciamo scoprire da soli).

Logicamente si può continuare la partita, ma per fortuna il punteggio non continua e anche il bonus di fine round riparte dall'inizio,



cioè da 3000 punti. Insomma, si tratta di un giochino abbastanza grazioso (simpatico pure l'effetto con cui "rimbalzano via i mattoni eliminati) che penso risulterà gradevole anche per i non patiti del genere.

SUPERGAMES
Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano Tel. 02/29520180-29520184

CONSOLE!!

ATARI LINX L. 219.000
SEGA GAME GEAR L. 269.000
GAME BOY L. 149.000
MASTER SYSTEM II L. 189.000
SEGA MEGA DRIVE L. 279.000
NINTENDO NESS L. 150.000
SUPER FAMICOM L. 419.000
SUPER NINTENDO L. 450.000
NEC PC ENGINE L. 370.000

Vastissimo assortimento di accessori e cartucce per tutte le console con arrivi
i tramite importazione diretta da Stati Uni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

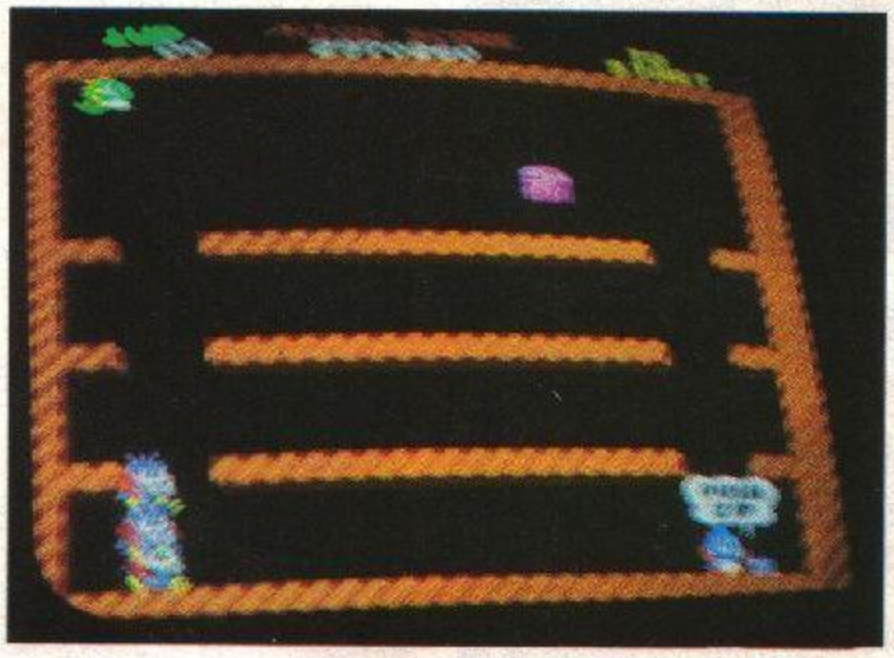
http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES KILLER

Maurizio Miccoli

ALEXANDER TOTH DA MILANO, 18 ANNI

Dopo aver fatto conoscenza nei numeri scorsi con due campioni polivalenti quali Roberto Picelli e Gabrio Secco, vi proponiamo Alexander Toth (in arte BB-spazio-), che illustra splendidamente dove si possa arrivare specializzandosi in un gioco o comunque in un filone di videogiochi.



Round 1: il nostro eroe sta "volando" da solo verso il round 102

C+VG: Probabilmente tutti coloro che frequentano con una certa assiduità le sale giochi prima o poi hanno sentito circolare le voci di vari trucchi a *Bubble Bobble*. In diversi sono anche riusciti ad arrivare alla fine del gioco e hanno cominciato a verificare di persona la veridicità di queste "gabole", ma nemmeno Stefano Gilio - che ha detenuto per molto tempo il record italiano da solo, azzerando il contatore con ogni modello in circolazione - ha raggiunto una conoscenza di questo gioco paragonabile a quella di Alex: basti dire che l'ho visto con i miei occhi uccidere la balena, normalmente invulnerabile, che compare quando ci si attarda troppo in un quadro.

Ma andiamo per gradi e cominciamo l'intervista: *Bubble Bobble* è stato il tuo "primo amore"?

Alex: No, il primo gioco a cui mi sono dedicato con un certo impegno è stato *Pitfall II*, nel 1985. Il problema a quell'epoca era soprattutto che in pratica potevo giocare solo in vacanza, a Cattolica, perché qui in città, avendo solo 11 anni, non mi facevano entrare in sala giochi.

- E quindi placavi la tua "sete" di videogiochi giocando a casa...

- Sì, mi sono divertito moltissimo con un Commodore 128; comunque successivamente, quando ho cominciato a giocare con *Bubble Bobble*, bastava qualche piccola bugia per dimostrare che avevo compiuto i 14 anni e l'ingresso in sala giochi era assicurato.

- Quali sono i giochi che ti sono piaciuti di più in questi anni?

- Non sono molti: se un gioco non mi piace veramente non gli dedico più di pochi gettoni, tanto per provarlo. Potrei dirti, oltre ai due già citati, *New Zealand Story*, *Toki*, *Wonder Boy*, *Super Mario Bros*, *Rainbow Islands*, *Final Fight*, *Street Fighter II*, *Ghosts'n'Goblins* e *Gals Panic*.

- Quindi i tuoi gusti si orientano decisamente verso i platform game, con qualche divagazione relativa ai beat 'em up più impegnativi e ai giochi con trucchi "pesanti". Non ti piacciono altri generi, come gli shoot 'em up?

- No, non mi diverto molto a sparare e basta.

- Ti ricordi i record che hai realizzato nei giochi che mi hai elencato?

- Sì, ma in questi casi è meglio essere precisi (e così dicendo con mia grande sorpresa Alexander estrae dal taschino della giacca una mini-agenda elettronica e comincia a schiacciare una serie di tasti). Come puoi vedere è tutto qui dentro: non c'è il record a *New Zealand Story* perché non mi sono mai messo a fare una partita seria per fare punti; comunque ti basti sapere che sono stato io a spiegare a Gabrio Secco come utilizzare il trucco per giocare all'infinito... Lo stesso discorso vale anche per *Ghosts'n'Goblins* e *Gals Panic*, nel quale ho un "personale" di soli 752.850 punti...

- Un po' poco, visto che persino il sottoscritto, facendo una partita solo per il gusto di finire il gioco, ha totalizzato più di 600.000 punti.

- Hai ragione, ma che ne pensi di 3.681.100 a *Toki*?

- Gulp! Come diavolo hai fatto?

- Non lo so nemmeno io! So solo che a un certo punto ho ammazzato un granchio mentre mi stava colpendo e ho visto il contatore salire di colpo di tre milioni!

- E naturalmente non sei più riuscito a ripetere l'impresa.

- Già, e non avevo la macchina fotografica...

- Insomma, è uno di quei punteggi destinati a diventare mitici, come i 70 milioni di Luca Santorsola a *Pitfall II*: non si saprà mai se sia stato un momento di "debolezza" della macchina o se esista veramente un bug ripetibile...

- Purtroppo è così!

- "Sfogliamo" ancora la tua agendina: a che livello sono gli altri record?

- In tutti i giochi che ti ho

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

citato ho realizzato dei punteggi abbastanza alti, quasi a livello di record, ma è meglio ricordare solo il buon 14.665.240 a *Rainbow Islands*, nel modello originale; però penso si possa fare molto di più, perché devo ancora verificare una teoria con cui forse si può giocare all'infinito. Purtroppo è difficile trovarlo ancora in circolazione, e appena i gestori vedono che passo le ore a giocare con pochi gettoni fanno sparire il gioco in questione e ne portano un altro.

- A proposito: parlami un po' dei tuoi rapporti con i gestori.

- Purtroppo non sono molto buoni: a volte si rifiutano persino di cambiarmi i gettoni, mi guardano male e mi dicono che gioco troppo. Poi ci sono i gestori che fanno addirittura modificare il gioco, come nel caso di *Bubble Bobble*, dove mi è capitato di veder sparire la possibilità di giocare col secondo player! Però dopo qualche giorno è ricomparsa, perché avevano capito che il gioco incassava meno visto che la gente normale si diverte di più giocando in doppio.

- Penso che questo sia un problema comune a tutti i campioni: finché ci vedono cambiare le 5.000 lire - quando stiamo imparando qualche gioco - sono tutti contenti, ma dopo qualche giorno - quando cominciamo a divertirci noi - passano a mugugnare. Mi sembra un atteggiamento sbagliato per diversi motivi: innanzitutto non capisco perché i nostri soldi debbano essere "buoni" solo quando fa comodo ai gestori e poi chi è bravo funziona da indotto per gli altri giocatori, che cercano di imitarlo, se non di batterlo, spendendo di più: in fin dei conti noi facciamo spettacolo, creiamo nuove "compagnie" che portano nuovi incassi, e dovrebbero pagarci per farlo! Ma di questo ne riparleremo prossimamente con Stefano Gilio. Per ora passiamo alla "filosofia": parlami un po' della tua teoria sui videogiocatori, che hai suddiviso in "categorie".

- In realtà è una suddivisione che ho creato per coloro che giocano a *Bubble Bobble*, ma è trasportabile teoricamente a tutti i giocatori in generale. Partiamo dai "brocchi", che sono coloro che giocano tanto e non migliorano mai, superando a malapena il 20° quadro; poi vengono i "normali", che riescono a cavarsela un po' meglio raggiungendo ogni tanto il 50° schermo, magari anche con qualche stanza dei diamanti. Il gioco si fa più impegnativo, e coloro che riescono a fare i quadri più difficili, fin verso il 75°, possono essere considerati "bravi", mentre alla categoria successiva, i "bravissimi" appartengono coloro che saltuariamente e con difficoltà riescono a finire il gioco. Per finire ecco gli "eccezionali", cioè coloro che finiscono sempre il gioco con un gettone, e i "campioni", che azzerano il contatore tutte le volte che vogliono. Purtroppo, tornando al discorso di prima, secondo alcuni gestori i giocatori dovrebbero appartenere tutti alla prima categoria, soprannominata anche "carne da macello". Basta incassare il più possibile...

- Quindi per essere "campioni" in senso generale bisognerebbe essere campioni su diversi giochi appartenenti a diversi generi.

- Sì, anche se così dicendo mi do un po' la zappa sui piedi. Comunque io preferisco dedicarmi a non più di due giochi alla volta.

- Be', direi che è giunto il momento di parlare di qualche trucco...

- Sì, aspetta un momento (ed ecco ricomparire l'agendina magica)... Cominciamo con il trucco del 102° quadro: per ottenerlo bisogna morire e terminare la partita in una stanza dei diamanti. Chi farà la partita successiva vedrà comparire una porta nel primo quadro, che conduce ad una stanza dei diamanti, che è per l'appunto il 102° round (che poi comparirà sia nella classifica dei punti che in quella dei quadri). Però bisogna fare attenzione a non prendere né l'ombrello - che fa saltare un certo numero di quadri: 3 se è arancione, 5 se è rosso e 7 se è viola - né la pozione - che fa comparire fiorellini, ecc., che bisogna raccogliere in un tempo limitato per ottenere un bonus di 100.000 punti - perché altrimenti il gioco va in tilt e "resetta" la partita. Questo perché in pratica non si termina il gioco uscendo dalla porta ("uscendo" quindi nel terzo round), ma saltando ad un altro quadro "dopo" il 102°, che però non esiste!

- E che mi dici dell'ombrello nero?

- Ci sono voci riguardo la sua esistenza secondo cui farebbe saltare dieci quadri, ma io non l'ho mai visto, anche se non escludo che esista. Ad esempio a me è capitato solo una volta in tutti questi anni (ben sei!) di trovare la sigaretta, che dà la pozione per i quattro quadri successivi

- E normalmente come si arriva nelle stanze dei diamanti?

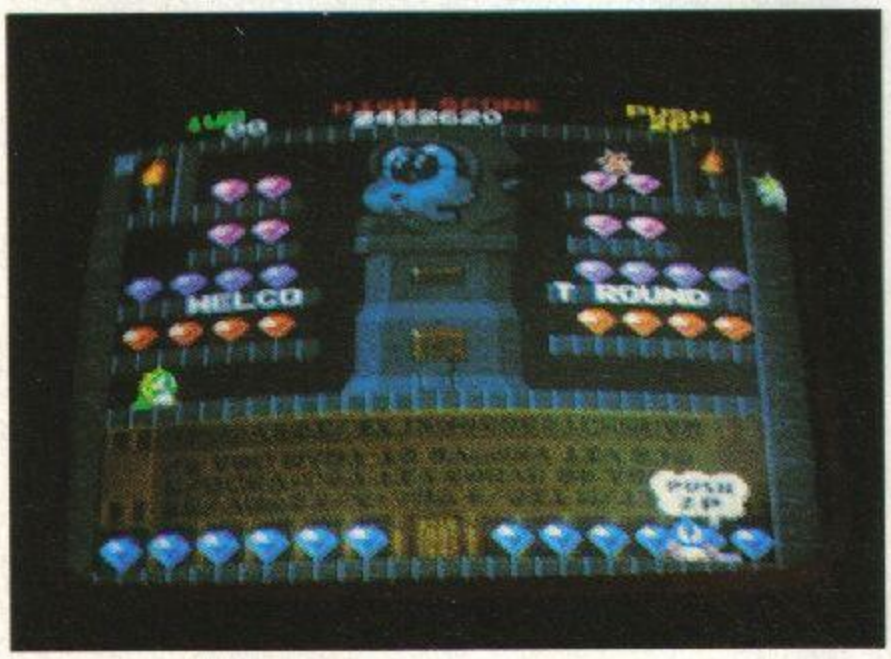
- Ci sono due possibilità: o si riesce a non morire mai e si prende l'apposita porta che compare nel 20°, 30° e 40° quadro, oppure si fa l'**ORIGINAL GAME**.

- Che cos'è?

Come volevasi dimostrare, nella classifica dei round...

Attenzione: sta per succedere un cataclisma!

Missione compiuta: ecco il round 102!



http://www.oldgamesitalia.net/

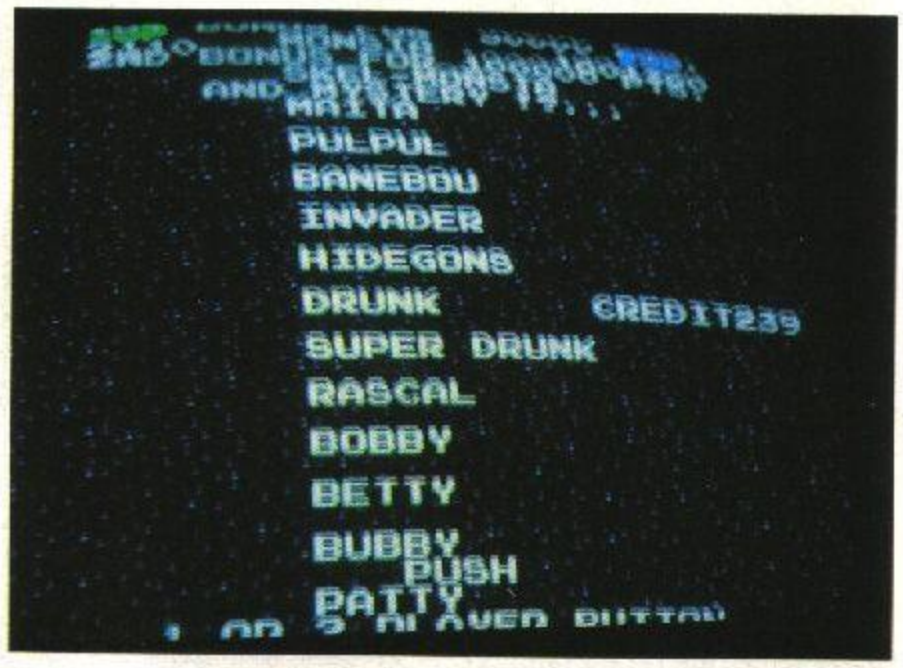
http://www.oldgamesitalia.net/

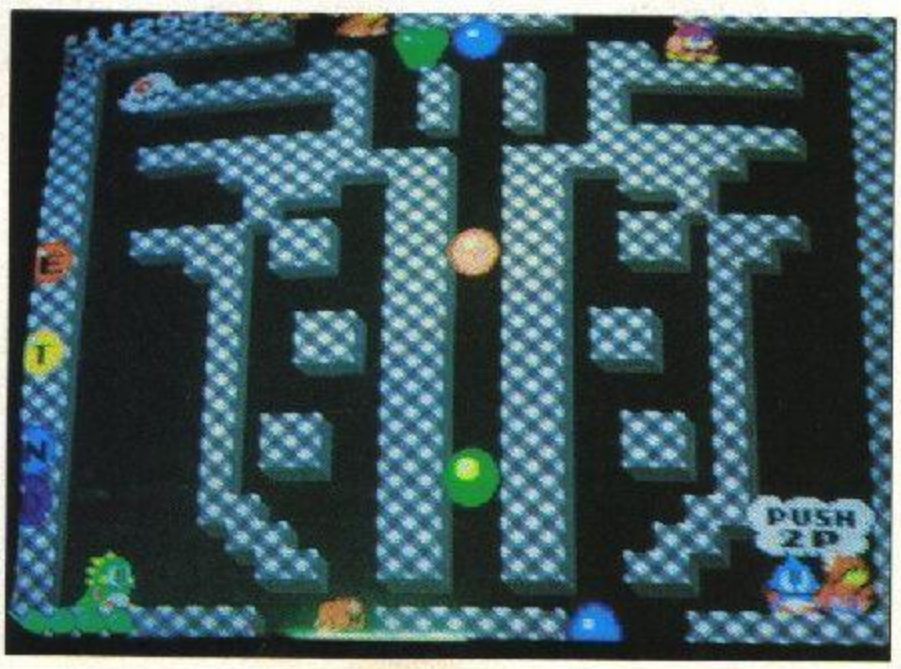
http://www.oldgamesitalia.net/

- E' un trucco che fa comparire le porte anche se si muore. Bisogna aspettare che nel demo compaia la schermata col titolo del gioco e poi schiacciare velocemente una sequenza di otto tasti: **F**ire, **J**ump, **F**ire, **J**ump, **F**ire, **J**ump, **R**ight e **S**tart (Player 1).
- Esistono altre combinazioni?
- C'è il **POWER UP** - che dona all'infinito la scarpina (che fa andare più veloci), la caramella gialla (dà lo sparo frequente) e quella blu (si ottiene lo sparo veloce) - che si ottiene con questa sequenza: **L**eft, **J**ump, **L**eft, **S**tart, **L**eft, **F**ire, **L**eft e **S**tart. Infine c'è il **SUPER BUBBLE BOBBLE**, per il quale si utilizzano questi tasti: **S**tart, **J**ump, **F**ire, **L**eft, **R**ight, **J**ump, **S**tart e **R**ight.
- Coloro che sono riusciti a finire *Bubble Bobble* ogni tanto ricevevano una gradita sorpresa: un numero di crediti vicino ai 256. Sei riuscito a capire il meccanismo in base al quale avviene questa regalia?
- Sì. Ho impiegato due anni di tentativi, ma alla fine ho scoperto un mucchio di "cosette" interessanti. In realtà per me non è così importante avere tanti crediti, perché io azzero il contatore (9.999.990 punti) anche giocando normalmente. Però esiste pure un altro trucco che permette di avere una valanga di vite con il primo giocatore - mentre normalmente le schede modificate ne permettono al massimo due per il primo giocatore, pur permettendo la comparsa della lettera "D" per completare l'EXTEND, che dà una vita extra, ragion per cui conviene giocare in doppio e fare l'EXTEND con il secondo giocatore - per cui combinando le cose in maniera opportuna si può finire a ripetizione il gioco, ottenendo ogni volta 1 milione di bonus in maniera da azzerare il contatore in nemmeno due ore! Un risparmio di tempo per me, ma in definitiva anche per il gestore...
- Bene, allora facciamo questo "favore" ai gestori e sveliamo il trucco! Fiato alle trombe e rullino i tamburi!
- E' molto semplice: basta finire il gioco BEEP, BEEP, BEEP, BEEP, BEEP, BEEP, BEEEP...
- Accidenti, ci hanno censurato! Va be', scherzi a parte, diamo una traccia ai nostri lettori: bisogna finire "veramente" il gioco in una determinata maniera, che potremmo definire "ciclica"; inoltre anche i tasti hanno la loro importanza...
- Esatto. Meditate gente, meditate...

E' successo: guardate un po' cosa è successo ai crediti...

Come è possibile avere cinque omini con il Player 1?! E' possibile, è possibile...!





- Suppongo che anche *Rainbow Islands* disponga di qualche trucchetto, visto che è il diretto discendente di *Bubble Bobble*.
(E qui Alex si distrae un attimo, attratto da una stampa di una Preview di questo stesso numero di C+VG su *Parasol Stars*, terzo episodio della saga, mai visto in Italia nella versione coin-op).
Alex: Sì, hai ragione, anche se c'è una piccola differenza: i codici che ti ho dato prima per *Bubble Bobble* funzionano su tutti i modelli e sono cumulabili, mentre per *Rainbow Islands* se ne può utilizzare solo uno alla volta e solo sui modelli originali!
C+VG: Vai con l'elencone!
- Innanzitutto ci sono le tre sequenze di *Bubble Bobble*, che però danno solo consigli su come giocare: se si prendono i 7 diamanti nell'ordine giusto - rosso, arancione, giallo, verde, azzurro, blu e viola - alla fine del quadro compare una porta magica, se si fanno comparire tutte le porte e si raccolgono i relativi 7 diamantoni possiamo continuare nel gioco, con tre isole supplementari e infine per completare il gioco bisogna raccogliere i tre specchi celati dalle porte delle isole supplementari.
- Non è tanto difficile questo *Rainbow Islands*...
- Sì, è difficile, ma dà anche tante soddisfazioni, compresa la possibilità di cambiare il contatore dei punti - aumentandolo di una cifra - che si ottiene nella decima porta oppure con la sequenza **S**tart, **R**ight, **F**ire, **J**ump, **S**tart, **L**eft, **S**tart e **F**ire.
- Mi sembra di capire che sia la tua sequenza preferita.
- In effetti è un bel problema scegliere; comunque per finire ti do velocemente le altre sei sequenze:
1) **FLRFJSFJ** = scarpina infinita (velocità);
2) **RJSFJSFR** = pozione rossa infinita (doppio arcobaleno);
3) **SSSLLRRS** = pozione gialla infinita (arcobaleno veloce);
4) **LFSJRLJL** = continue (per continuare dall'ottava isola in poi);
5) **RRLLFFJS** = moneta (al posto della frutta fa comparire sempre sacchi da 10.000 punti;
6) **RRRRSJSF** = continue più moneta.

Ringrazio Alexander per la sua collaborazione e lo lascio andare perché abbiamo fatto un po' tardi: deve studiare, visto che frequenta il quarto anno di un Liceo Scientifico. Ha qualche problema in Italiano e Latino: ma cosa ci stanno a fare queste materie in una scuola a indirizzo scientifico, visto che Alex all'Università sceglierà Informatica o Fisica?! Pensate se al loro posto ci fosse "Bubblebobblelogia"!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	new price	1.290.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		chiedere
Amiga 500 PLUS Commodore+joystick	new price	680.000

Monitor

Commodore 1084s-new		490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	new price	700.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	new price	1.100.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	new price	1.650.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	new price	2.800.000

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb	new price	58.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	newprice	72.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		190.000
Espansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!	new	280.000
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		130.000

Hard Disk At/Scsi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim		450.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim		750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms		830.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms		1.390.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms		1.450.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb		1.350.000
Hard disk 45Mb Fujitsu	new	390.000
Hard disk 105Mb Fujitsu	new	650.000
Hard disk 135Mb Fujitsu	new	750.000
Hard disk 180 Mb Fujitsu	new	1.000.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	new	1.900.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	new price	500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	new price	320.000
Genlock roctec		280.000
Genlock Vhs Electronic design		750.000
Genlock S-Vhs Electronic design		990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	new price	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	new price	45000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb		499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000		120.000
Drive esterno passante con interruttore	new price	120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse		77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3		120.000
Deviatore mouse/joystick		29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)		19.000
Interfaccia 4 giocatori		24.000
Action replay III A500	new price	160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	new	420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	new	120.000
DCTV versione Pal		chiedere

Pc-compatibili

PC 286 16/21	1.000.000
PC 386SX 25	1.600.000
PC 386DX 25	1.800.000
PC 386DX 33 64 cache	2.000.000
PC 386DX 40 64 cache	2.350.000
PC 486DX 33 64 cache	2.800.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 160.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 110.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 320.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 450.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb, tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386sx) 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	+ 270.000
Soundblaster professional	+ 440.000
Videon III per Pc	+ 600.000

Great Valley Production

Espansione 0/8mb per A2000	221.000
Hard card + 52Mb Quantum A500	1.061.000
Hard card + 52Mb Quantum A2000	813.000
Hard card +120Mb Quantum A2000	1.212.000
Hard card +240Mb A2000/500	telefonare
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	1.416.000
Cartuccia 44Mb per syquest	204.000
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	1.771.000
Cartuccia 88Mb per syquest	322.000
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto alimentato	473.000
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	telefonare
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	telefonare
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	3.592.000
" 68040 A3000	5.024.000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip	
Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 color	
software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala	4.137.000
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	795.000
Digitalizzatore audio Sound 8bit	147.000

"Prezzi listino Gvp POINT autorizzato"

Stampanti

Star Lc20 9Aghi con font residenti	350.000
Star Lc200 24Aghi a colori	710.000
Fujitsu 900 24Aghi	650.000
Fujitsu 1100 24Aghi	750.000
Fujitsu 1200 24Aghi	950.000
Fujitsu B200 getto d'inchiostro	1.100.000
Kit colore per Fujitsu 1100/1200	99.000
Stampante laser OK1	2.000.000

Richiedete il nostro listino completo !!!

Megadrive e Famicom con novita'settimanali !!!

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
LINEA TELEFONICA GVP DEDICATA 049/8976787

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN -KODAK-DIASPRON TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE HIGHSCORES

Che stress, ragazzi: questa pagina sta diventando sempre più movimentata e la più faticosa da gestire: non per niente è l'ultima a essere consegnata! Cominciano già ad arrivare alcune segnalazioni riguardanti i record sui flipper: per il momento vi segnalo solamente un bel 407 milioni all'ultimo nato della Bally Midway, *The Addams Family*. E visto che molti di voi hanno recepito il messaggio di considerare la pagina dei record come una "guida", mandandoci i loro punteggi anche se non sono i record assoluti, penso sia giusto premiare quest'impegno, di tanto in tanto. Questo mese iniziamo con i record realizzati - con 1 gettone - a *STREET FIGHTER II*, quasi tutti con Blanka, che sicuramente è il più forte e il più facile da "addomesticare": sono veramente tanti, ragion per cui ho deciso di fare un piccolo elenco, comprendente solo i punteggi superiori al milione.

STREET FIGHTER II
(BLANKA)
1.215.500 Mauro Manera (MAD), Lignano Sabbiadoro (Udine);
1.207.900 Eddy Ferraro (EDY), Carmignano di Brenta (Padova);
1.115.800 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria (addirittura comunicato per telefono!);
1.061.100 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(CHUN LI)
1.205.700 Matteo Borgoni (MAT), Venezia;
(GUILE)
1.270.000 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (LE);
(HONDA)
1.180.700 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
(Indefinito)
1.270.100 Antonello Picone (), Avellino.

Rovistando per una mezza giornata tra i mucchi di riviste e di appunti vari sono riuscito a recuperare quasi tutti i record nuovi che mi avete mandato, che non sono pochi! Chiedo scusa ai "momentaneamente smarriti", ma sono riuscito a creare un gran caos anche nel mio Mac, con versioni più o meno aggiornate disseminate in tutti programmi: database, WP, DTP...AIUTO!

BLOCK BLOCK
(BEGINNER)
83.880 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CADASH
Gold 60.000-Exp 60.000-Level 20
Gabrio Secco (KBL), Milano
CHARIOT
2.510.800 Luca Dossena (DOX), Milano
COTTON (1A)
989.660 Leandro Domenicale (LEO), Padova
COTTON (GO EXTRA)
1.915.720 Leandro Domenicale (LEO), Padova
DON'T PULL
3.991.150 Barbara Piras (EUR), Pavia
DRIFT OUT (54 punti)
8' 59" 00 Gianluca Licitra (XXX), Pavia
F1 GRAND PRIX (40 punti)
GARE A: Marco Bergo (A.R), Pavia
FATAL FURY
230.400 Mauro Manera (MAD), Udine
FINAL LAP (5 laps)
3' 07" 87 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP 2 (3 laps)
ITALY: 1' 46" 45 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
USA: 1' 40" 18 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FINAL LAP 2 (4 laps)
JAPAN: 2' 29" 31 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
GOLFING GREATS
meno 18 Paolo Baldassini (PXB), Firenze
HYPER SPORTS (3 pulsanti)
649.110 Gabrio Secco (KBL), Milano
PUNK SHOT
134 Paolo Bandini (AGO), Firenze
RACING HERO
53.492.760 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SUPER HANG-ON
BEG: 44.284.320 Filippo Andreoli (XAV), Vicenza
TUMBLE POP
1.152.260 Benedetto Papini (), Arezzo
TURBO OUT RUN
38.882.220 Leandro Domenicale (LEO), Padova

Per finire vorrei indire un piccolo doppio referendum: uno per conoscere i vostri coin-op preferiti e uno per verificare che tipo di gare vi piacerebbe fare. Qui sotto troverete due schede che dovete mandare a:
ARCADE HIGHSCORES
C+VG - GRUPPO EDIT. JACKSON
VIA POLA, 9 - 20124 MILANO

REFERENDUM "IL MIO COIN-OP PREFERITO"

I MIEI PREFERITI TRA I COIN-OP DI TUTTI I TEMPI SONO:

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....
6 .....
7 .....
8 .....
9 .....
10 .....
11 .....
12 .....

I MIEI PREFERITI TRA I COIN-OP ATTUALI SONO:

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....
6 .....
7 .....
8 .....

REFERENDUM "QUESTA E' LA MIA GARA!"

TI PIACEREBBE FARE UNA GARA SUI COIN-OP:
- A PUNTEGGIO Si No
- A TEMPO PREDETERMINATO Si No

INDICA CINQUE COIN-OP MOLTO DIFFUSI SU CUI TI PIACEREBBE GAREGGIARE:

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

PREFERIRESTI UN CAMPIONATO:
- CON MOLTE SELEZIONI LOCALI Si No
- CON POCHE GARE NELLE CITTA' PIU' GRANDI Si No

SCRIVI L'INDIRIZZO DI UNA SALA GIOCHI NELLA TUA ZONA CHE SAREBBE INTERESSATA A ORGANIZZARE UNA GARA: .....
.....

HAI QUALCHE SUGGERIMENTO RIGUARDO L'ORGANIZZAZIONE?
.....
.....
.....

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPTAKONTEST

Milano 1 maggio 1992

Tornei

DUNGEONS & DRAGONS

IL RICHIAMO DI CTHULHU

Advanced Dungeons & Dragons

BATTLETECH

GIRSA

WARHAMMER FANTASY BATTLE

HEROQUEST

Presentazione

BATTLETECH

CYBERPUNK

SHADOWRUN

Battle Masters
La Grande Battaglia

MARTIN MYSTÈRE

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

K
AMIGA PC ATARI ST CONSOLE PORTATILI MEGADRIVE SUPER NES + ALTRI...
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

KAOS

Organizzazione

DK8

Iscrizioni
dal 10 aprile 1992
presso
AVALON
Via Paisiello, 4
Milano
Tel. 02/29400410

Promosso da

Darkover

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL

Continua la panoramica di aggiornamento sulle ultime uscite nel settore dei flipper, che sembra essere tornato tutto ad un tratto ai fasti degli anni '70. A dir la verità, questa tendenza sembra essere iniziata subito dopo l'inaugurazione di questa rubrica sulle pagine di Computer + Videogiochi: che sia l'ennesima prova che la nostra rivista fa tendenza? Meditate sull'interrogativo, e nel frattempo godetevi le recensioni degli ultimi due flipper della Bally e della Midway.

Federico "Wiz" Croci

The Addams Family: un flipper da brivido!!

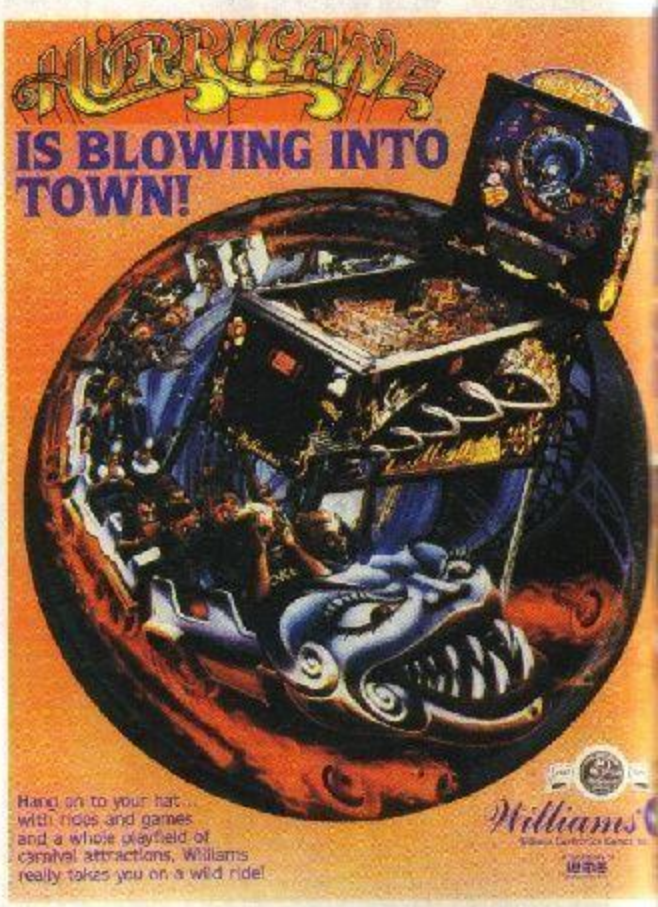
THE ADDAMS FAMILY

Bally

Finalmente qualcosa di nuovo fra i flipper! Come vi avevo già annunciato qualche mese fa, è uscito dalla Bally il flipper dedicato al film *La Famiglia Addams*, uscito anche in Italia in febbraio.

Gli Addams hanno una fama che dura ormai da 50 anni. Nati come striscia a fumetti nel New Yorker Magazine dalla mano di un certo signor Addams, sono stati protagonisti negli anni '60 di una famosa serie televisiva (cui devono la loro notorietà nel nostro paese). Dopo il film della Paramount, eccoli finalmente apparire anche in un flipper e, come tutti sanno, QUESTA è la massima aspirazione di ogni attore o personaggio famoso...

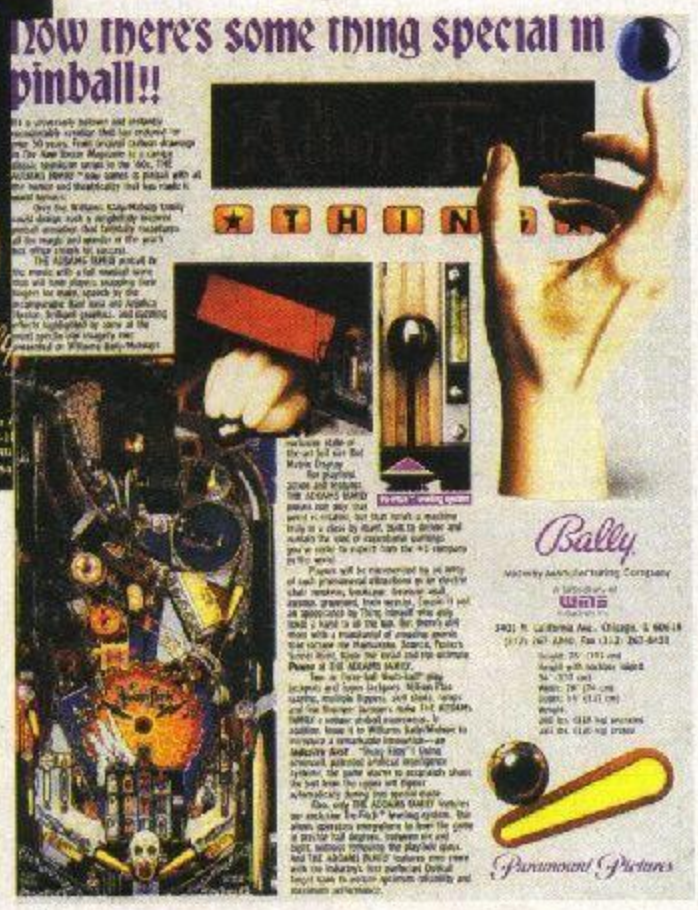
Gli incomparabili Raul Julia (Gomez) e Anjelica Houston (Morticia) hanno prestato volentieri le loro voci - anche perché hanno ricevuto in omaggio un flipper ciascuno - che si ascolta digitalizzata in diverse fasi del



gioco. Su tutto incombe la figura dello Zio Fester, qui interpretato da Christopher Lloyd, ossia lo scienziato pazzo di Ritorno al Futuro.

Eccezionale l'utilizzo del display a matrice di punti, dove compare persino il celeberrimo Cugino It (praticamente una massa di peli che cammina); oltretutto, quando viene lui in visita ogni bersaglio vale almeno 200.000 punti!

Sul piano di gioco non manca una mini-sedia elettrica (funzionante...) , e una speciale apparizione di "Mano", che tenta di portarsi via la pallina ogni volta che le passa vicino! Non poteva però mancare nemmeno qualcosa di veramente misterioso. Il piano di gioco dispone infatti di quattro flipper, uno dei quali (in alto a sinistra) a volte può sembrare controllato da una misteriosa entità. Completando infatti la scritta T-H-I-N-G, questa possederà la paletta, che mirerà automaticamente ai bersagli più importanti del piano! Sul lato destro, proprio all'inizio del canale di lancio della pallina, è installata di serie una "bolla"d'aria, ossia un dispositivo che serve a meglio regolare la pendenza del piano senza dover aprire tutto l'apparecchio. Questo a beneficio dell'operatore.

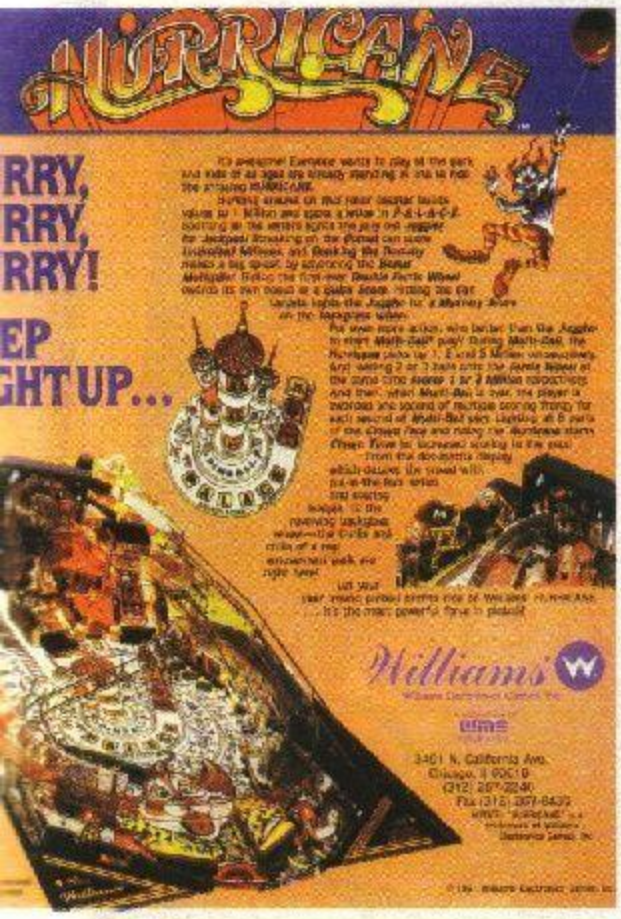


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WIZARD

INSERT COIN



La saga del luna-park continua in Hurricane.

Come si aspetta chi ha già visto il film, non mancano incidenti ferroviari, paludi, tesori, passaggi segreti dietro a librerie girevoli, ecc. Da notare che il flipper è stato progettagto dallo stesso team responsabile di un altro grosso successo - *Fun House*- e, a dire il vero, si notano effettivamente alcune somiglianze. In conclusione: flipper divertentissimo, con una piacevolissima colonna sonora!

HURRICANE

Williams

Sulla scia dei precedenti successi di Bearry Oursler (progettista di *Comet* e *Cyclone*), questo *Hurricane* torna sull'argomento delle montagne russe gigantesche così di moda nei grandi luna park americani.

Il gioco inizia in maniera spettacolare: una pista in plastica trasparente fa compiere alla pallina un intero giro lungo i bordi del piano di gioco, fino ad arrivare finalmente a flipper di destra. Qui si ha la possibilità di tentare un tiro piuttosto difficile in direzione della salita centrale. In caso di riuscita si otterranno 200.000 punti, che raddoppiano per ogni tiro riuscito. Così facendo si accende anche una lettera della scritta P-A-L-A-C-E, che una volta completata vi permette di ottenere il jackpot.

Per iniziare il multiball occorre bloccare (LOCK) due palline nel giocoliere, che tra l'altro inizierà a farle "volteggiare" (!). Per abilitare il LOCK, invece, occorre colpire tutti e tre i bersagli contrassegnati da un'anatra sulla sinistra del piano di gioco.

In ogni partita ci sono da scopire molte altre caratteristiche, come ad esempio le scenette - sempre diverse - che compaiono sul display durante il "Clown Time". Considerando anche il successo riscosso dai primi due flipper della serie, *Hurricane* non potrà che piacervi!

BONUS

I flipper e i giochi che trovate in giro sono il risultato, oltre che di mesi e mesi di progettazione, anche di un duro test subito da pochi prototipi nei bar e nelle sale giochi più quotate di tutto il mondo. Come risultato di queste prove, alcuni apparecchi non vengono costruiti, a parte i primi 9 o 10 serviti appunto per il test; e la maggioranza di questi viene poi distrutto quando il gioco viene abbandonato. Ecco alcuni giochi che, pur bellissimi, per vari motivi sono esistiti solo come prototipi.

PREDATOR
(Williams, 1984)

Predator era, in pratica, quattro videogiochi in uno. Tratto dall'omonimo film, era infatti composto da quattro mobili separati, ciascuno col suo proprio monitor. Si poteva giocare in quattro contemporaneamente, e ogni giocatore vedeva l'azione dalla propria soggettiva.

PITCHMAN
(Stern, 1983)

Un gioco laser di cui fu costruito un solo esemplare. Si trattava di un vero film con veri attori, in cui il protagonista era un mago di nome Dr. Slye. Non appena il prototipo fu finito, la moda dei giochi laser era già passata. Ora che i video-laser stanno ricomparendo (anche in versione domestica) forse il progetto verrà rispolverato, anche se la Stern ormai non esiste più.

MYSTERIAN
(Bally, 1984)

Questo insolito flipper era dedicato ai giocatori mancini, a partire dalla molla di lancio della pallina che si trovava sulla sinistra. Di questo gioco fu costruito solo un prototipo, che venne distrutto dopo poche fallimentari settimane di test. Fallimentari dal punto di vista dell'incasso; evidentemente, la sala giochi scelta per il test non era frequentata dai mancini...

MONZA
(Atari, 1979)

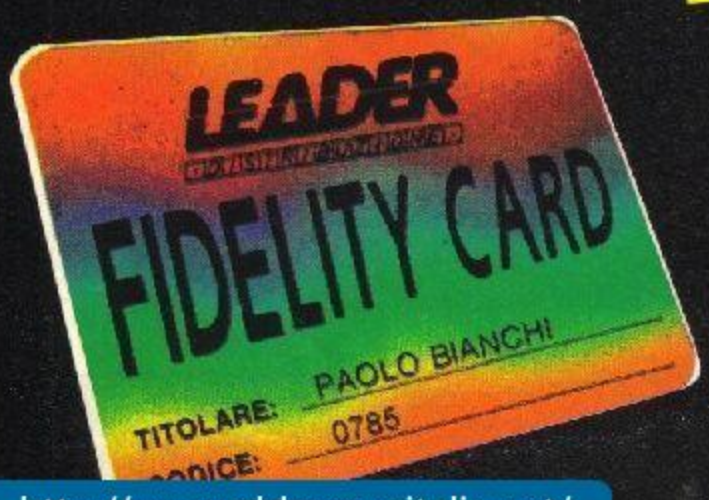
Il solo flipper "a tavolino" mai prodotto dalla Atari. Subito dopo aver progettato *Monza*, l'Atari decise infatti di abbandonare il settore flipper per concentrarsi (effettivamente con maggior successo) nel settore dei videogames.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE GUN

RICORDATE 'OPERATION WOLF'?
Nella migliore tradizione dei giochi da bar della Taito ecco una nuovissima sfida all'insegna di un comando ben preciso: sparare, sparare, sparare...!



*
Offerta valida fino al 30/06/92

Sconto 10%*
ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~24.900~~	22.400
64 disco	~~29.900~~	26.900
Amiga	~~49.900~~	44.900

ocean

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER Corso Durante 40
NAPOLI - BABY TOYS Via Cisterna Dell'Olio 5/B
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 248/B
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SAN GIORGIO A CREMANO (NA) - TEMA Via Pittore 153
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Commerciale I. Portali Piazza Matteotti 2 0
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 76/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLAND GAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosela 1
BRESCIA - VIGASIO MARIO Corso Zanardelli 3/7
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA Viale Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Bupso da Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIADANA (MN) - A.T.E. INFORMATICA 2 Piazza Saragat 8
VILLA CARCINA (BS) - VIDEO IMMAGINE Via Bernocchi 11/B
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
JESI (AN) - EMJ Piazza Repubblica 5
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio 6

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL Corso G. Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32

PUGLIA:
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76

VENETO:
ALTE MONTECCHIO MAGGIORE (VI) - GUERRA COMPUTERS Viale Delle Industrie
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
ESTE (PD) - COMPU & GAMES Via Tito Livio 5
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS Viale Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
VENEZIA - BARERA Piazza San Marco 4948
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VICENZA - ZUCCATO Corso Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

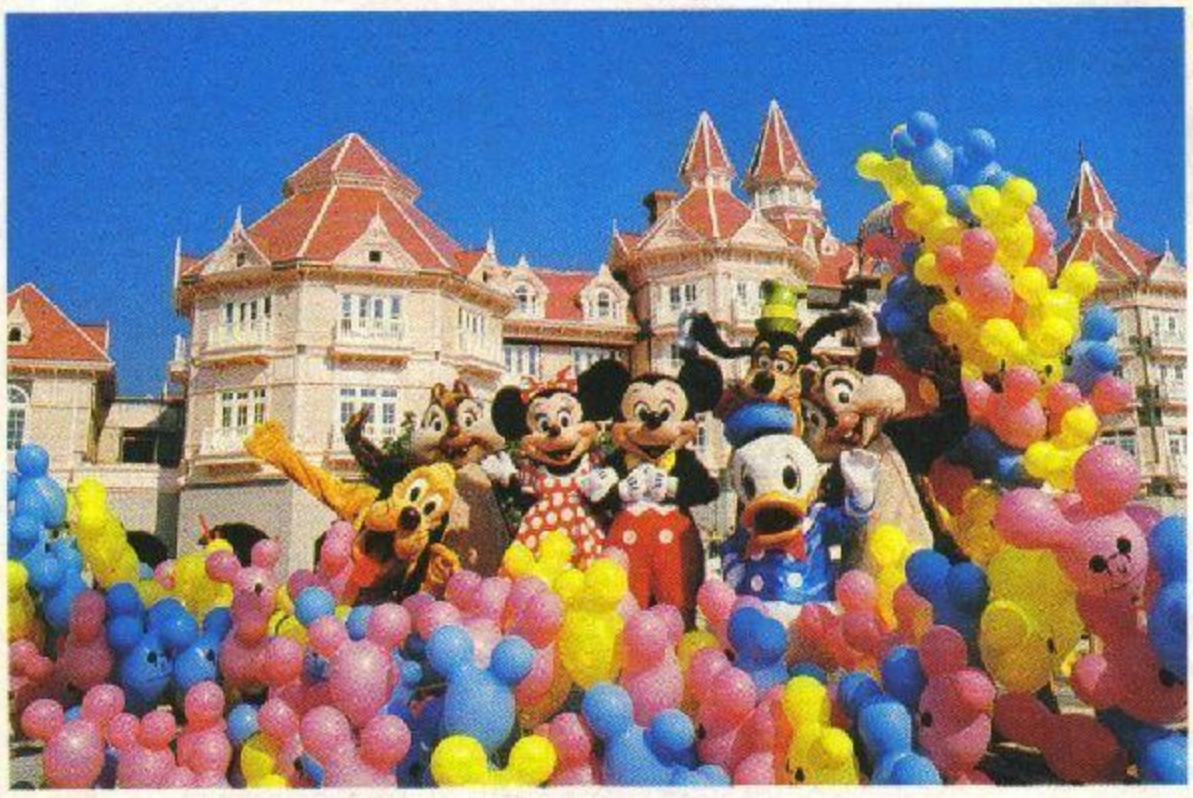
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE



UN VIAGGIO NELLA FANTASIA

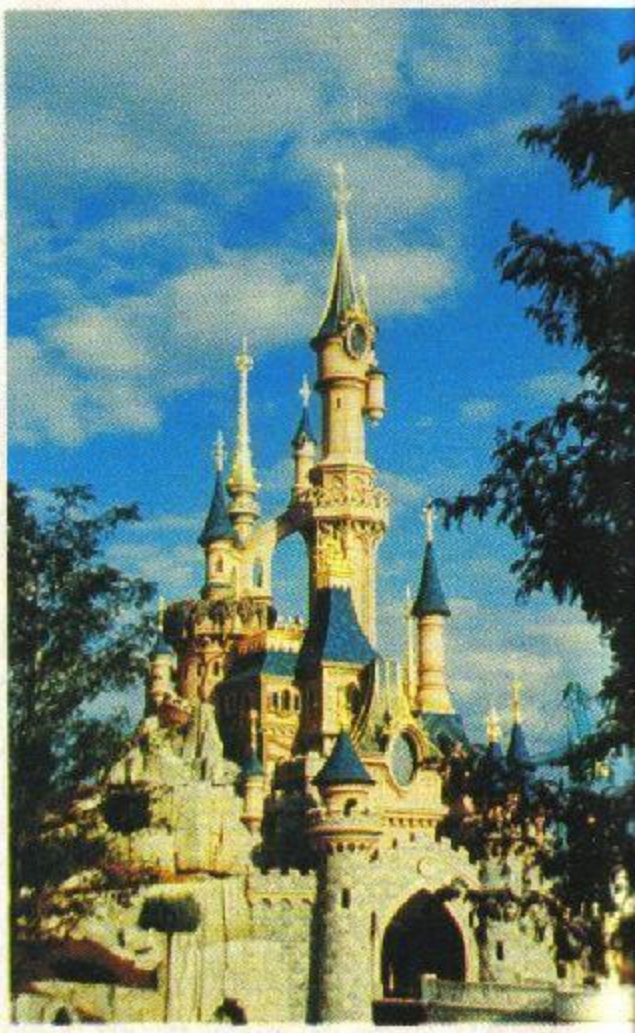
Probabilmente questo sarà il millesimo articolo che leggete riguardante Euro Disney, ma una rubrica come questa non poteva certo lasciarsi sfuggire l'inaugurazione del più grande parco di divertimenti d'Europa!

È il posto più bello e felice di tutta Europa, e quando leggerete queste pagine mancheranno pochi giorni all' apertura al pubblico. Stiamo naturalmente parlando di Euro Disney, l'equivalente europeo della mitica Disneyland: un parco di divertimenti immenso a pochi chilometri da Parigi.

Descrivere un posto come questo è quasi impossibile: come è possibile definire un luogo dove vivono fianco a fianco Peter Pan e il drago della Bella Addormentata nel Bosco, Paperino e Tom Sawyer, i pirati dei Caraibi e gli alieni di *Guerre Stellari*? Euro Disney è infatti divisa in cinque ambienti ispirati a diversi temi: la vecchia America, la frontiera inesplorata, le grandi avventure, le fiabe e il futuro.

In un'area grande quanto un quinto di Parigi, i visitatori di Euro Disney possono divertirsi con trenta incredibili attrazioni fisse, giochi e spettacoli. Si può volare sui tetti di Londra insieme a Peter Pan, visitare galassie lontane con gli Star Tours di George Lucas (l'inventore di *Guerre Stellari*), incontrare gli inquietanti ospiti della casa stregata più grande del mondo, passare nel bel mezzo di un'arrembaggio pirata, e molto altro ancora!

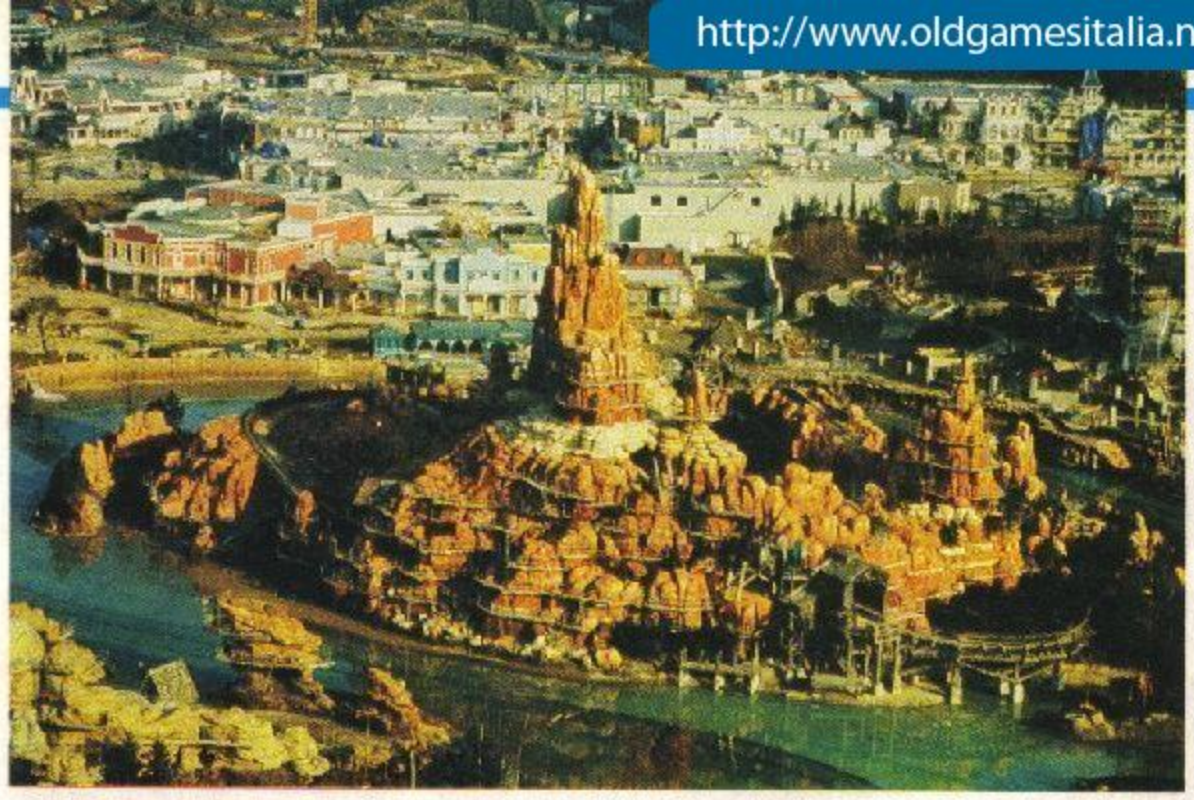
A questo punto probabilmente starete morendo dalla voglia di visitare un posto simile, quindi passiamo a qualche informazione di viaggio. Euro Disney si trova a Marne la Valleé, 32 chilometri a est della capitale francese, e si può raggiungere comodamente in treno grazie alla stazione della linea ad alta velocità che sorge proprio all'ingresso di Eurodisney. Per visitare tutto il parco un giorno non basta, così conviene fermarsi almeno una notte a dormire in uno dei sei alberghi interni o al campeggio Davy Crockett per riprendere la visita la mattina successiva. All'interno di Euro Disney abbondano ristoranti, bar e punti di ristoro (anch'essi a tema, e non meno interessanti delle altre attrazioni), e l'unica preoccupazione per i visitatori è divertirsi. Il costo di una giornata a Euro Disney (ingresso, pranzo in un bar, cena in un ristorante e pernottamento) si aggira intorno alle 200.000 lire, a cui bisogna ricordarsi di aggiungere le spese di viaggio. Vi sembra troppo? Date un'occhiata alle immagini di queste pagine e sappiateci dire - soprattutto considerando che le foto sono state



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PER ANDARE A EURO DISNEY

Per ottenere informazioni su Euro Disney ed eventualmente prenotare potete telefonare allo:

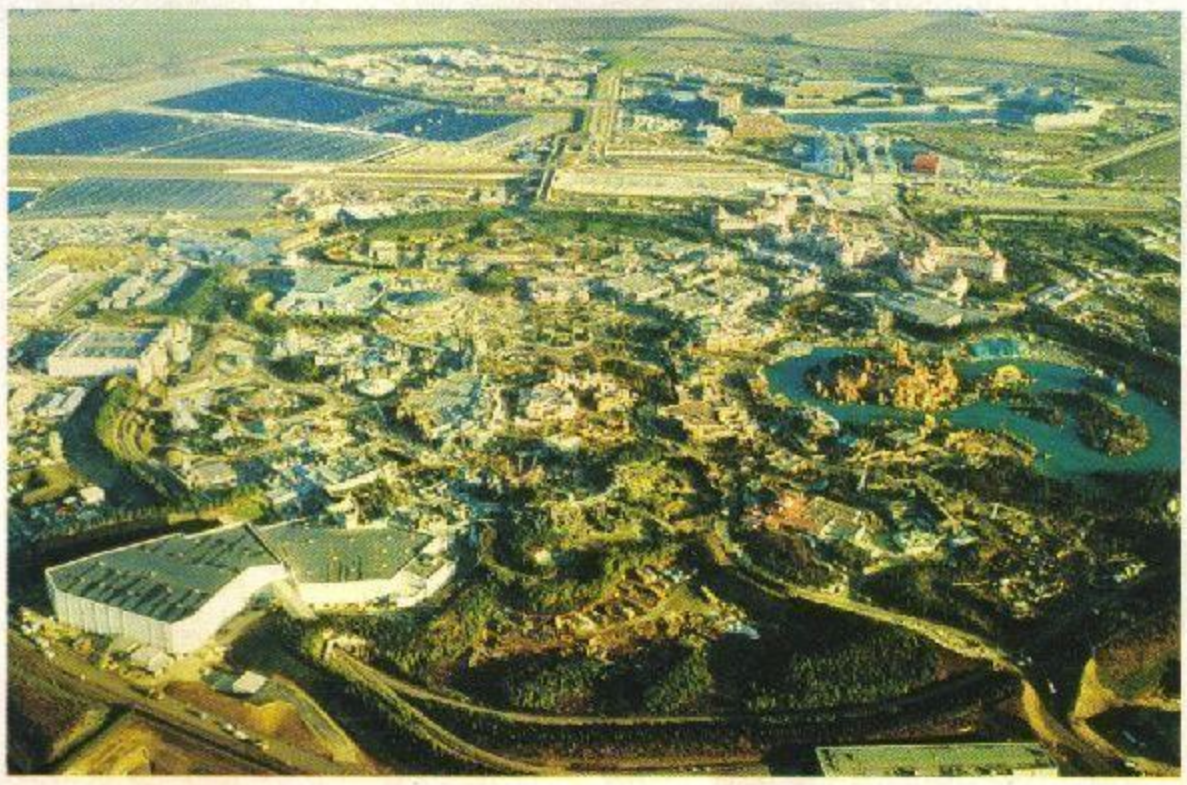
02 - 58158400

Buon divertimento!

scattate quando il parco era ancora in costruzione!

La tecnologia richiesta per la realizzazione di Euro Disney è affascinante almeno quanto i divertimenti offerti dal parco stesso: nelle varie attrazioni sono impigati robot "audioanimatronici" di un realismo incredibile - come il colossale drago che riposa sotto il castello-simbolo del parco, capace di muoversi, ammiccare, ringhiare e sputare fuoco - ologrammi ultrasofisticati, sistemi di movimento idraulico di alta potenza, proiettori, luci, impianti audio e ben tre locomotive a vapore costruite per l'occasione. Alla costruzione di Euro Disney hanno partecipato decine di migliaia di persone, che hanno creato dal nulla ogni elemento - alberi e rocce compresi!

Purtroppo i tempi di pubblicazione di Computer + Videogiochi non ci hanno permesso di realizzare le numerose interviste previste - con i realizzatori dei robot, i progettisti delle varie attrazioni, i tecnici e gli organizzatori. Sono tutti argomenti estremamente interessanti, alcuni dei quali piuttosto affini al mondo dei videogiochi, che ci riproponiamo di presentare sui prossimi numeri, non appena avremo visitato in lungo e in largo (per non parlare di sopra e sotto) "la città più felice del mondo"!



TANTI GIOCHI TUTTI INSIEME

Ma cosa c'è di preciso a Euro Disney? Ecco l'elenco completo delle attrazioni attualmente disponibili, cui se ne aggiungeranno molte altre nei prossimi anni.

MAIN STREET U.S.A. - Stazione ferroviaria di Euro Disney, Omnibus a cavalli, Veicoli antichi, 12 negozi e 10 ristoranti.

FRONTIERLAND - Treno minerario impazzito Big Thunder Mountain, Ranch Cottonwood Creek, Casa dei fantasmi, Cabinati a vela, Grand Canyon Diorama, Tiri al bersaglio, Canoe indiane, Battelli a ruota, 3 negozi e 5 ristoranti.

ADVENTURELAND - Isola delle avventure, Capanna di Robinson, I pirati dei Caraibi, 8 negozi e 5 ristoranti.

DISCOVERYLAND - Autopista futuristica, CineMagique, Visionarium, Orbitron, Star Tours, Videopoli, 2 negozi e 2 ristoranti.

FANTASYLAND - Labirinto di Alice, Biancaneve & i sette nani, Giostra di Dumbo, It's a small world, Tana del drago, Carosello di Lancillotto, Castello della Bella Addormentata, I viaggi di Pinocchio, Giostra del Cappellaio Matto, Volo di Peter Pan, 7 negozi e 7 ristoranti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Disponibile
MASTER ADAPTER
£ 49.000
Permette di utilizzare i giochi del Master System sul Game Gear

Dal 17 Aprile 1992 il nuovo telefono del negozio sarà: 02/39260744 r.a.

SEGA MEGADRIVE
VERSIONE GIAPPONESE
L. 288.000 con *OMAGGIO* di:
JOYPAD + 1 Cartuccia gioco +
Alimentatore + 1 Cavo "SCART"

Giochi a partire da £ 35.000

ECCEZIONALE!
SEGA CD-ROM
DISPONIBILE SUBITO !!!
L. 748.000

Giochi a partire da £ 119.000

CONVERTITORE EURO-JAPAN
L. 25.000

ACTION REPLAY
L. 119.000

SEGA GAME GEAR
VERSIONE GIAPPONESE
PORTATILE A COLORI
L. 248.000
Disponibile sintonizzatore TV Pal

Giochi a partire da £ 45.000

SUPERFAMICOM
OFFERTISSIMA!
L. 468.000
Con cavo scart + 2 Joypad

I prezzi sono compresi di IVA

"Sega" and "Nintendo are a trademark of Sega Enterprise Ltd. Tutti i nomi e i marchi qui riprodotti appartengono ai loro proprie

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Aperto il Sabato
Chiuso il Lunedì
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Vendita per Corrispondenza in tutta l' Italia. Evasione ordini nelle 24 ore successive.

GIOCHI MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AEREO BLASER	L.	89.000
AFTER BUNNERII	L.	89.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASTLE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALTERED BEAST *	L.	39.000
ARROW FLASH *	L.	39.000
ART ALIVE	L.	89.000
BATMAN	L.	79.000
BATTLE GOLFER *	L.	39.000
BATTLE MANIA	**TELEFONARE**	
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	129.000
BLOCK OUT	L.	69.000
BONANZA BROTHERS *	L.	49.000
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	119.000
BURNING FORCE *	L.	39.000
BUSTERS DOUGLAS	L.	79.000
CALIFORNIA GAMES	L.	119.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMNS	L.	89.000
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN *	L.	39.000
CYBER BALL	L.	89.000
DAHNA	L.	109.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081 *	L.	39.000
DECAPATTACK	L.	85.000
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY *	L.	49.000
DINO LAND	L.	79.000
DJ BOY *	L.	39.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	L.	119.000
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E SWAT *	L.	49.000
EA. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	109.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
F1 CIRCUS	L.	99.000
F1 GRAND PRIX	L.	109.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	79.000
FANTASY SOLDIER	L.	109.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FUCKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAIN GROUND *	L.	39.000
GHOSTBUSTERS *	L.	49.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE I *	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA *	L.	39.000
GYNOUG	L.	69.000
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELLFIRE *	L.	39.000
HERZOG ZWEI *	L.	49.000
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	99.000
INSECTOR X *	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
JOMONTANA FOOTBALL II	L.	99.000
JMADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND	L.	79.000

TUTTI I GIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI FUNZIONANO ANCHE SU CONSOLE EUROPEA MEDIANTE ADATTATORE EURO/JAPAN

JEWEL MASTER	L.	79.000
JOE MONTANA	L.	89.000
JHON MADDEN	L.	89.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
K.O. BOX	L.	79.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	L.	79.000
LAKERS Vs CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEYNOS *	L.	39.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT *	L.	39.000
MARBLE MADNESS	L.	109.000
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	L.	69.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	99.000
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	79.000
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	79.000
OUT RUN *	L.	49.000
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS *	L.	39.000
PITFIGHTER	**L.**	**99.000**
POPOLOUS	L.	79.000
QUACK SHOT	L.	79.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	L.	89.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	99.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD RUSH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
S. TENNIS	**TELEFONARE**	
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEST	**L.**	**119.000**
SHANGAI III	L.	99.000
SHININIG FORCE	**TELEFONARE**	
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SONIC	L.	69.000
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	L.	69.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFLIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	**TELEFONARE**	
STORM LORD	**L.**	**99.000**
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	119.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L.	79.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	89.000
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000
T. BEAST WARRIOR	L.	129.000

OFFERTA: PER CHI ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA, SCONTO 10% SU TUTTE TRE

T. PRO WRESTLING	**TELEFONAR**	
TAIHEKI	L.	119.00
TARGHAN	L.	69.00
TASK FORCE AIR	L.	119.00
TECNHO COP	L.	119.00
TETRIS	L.	69.00
THE IMMORTAL	L.	99.00
THUNDERFORCE II	L.	69.00
THUNDERFORCE III	L.	189.00
TOM SAM & ERALD	**L.**	**99.00**
TOKI	L.	99.00
TOMMY LA SORDA	L.	99.00
TURBO OUTRUN	**TELEFONAR**	
TRAMPOLINE TERR	L.	79.00
TRUXTON	L.	69.00
TURRICAN	L.	89.00
TWIN HAWKS	L.	99.00
UNDEADLINE	L.	109.00
VERVTEX	L.	59.00
WANI WANT WORLD	L.	89.00
WAR SONG	L.	119.00
WHIPE RUSH	L.	39.00
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.00
WONDER BOY II LAND	L.	89.00
WONDER BOY IN M. LAND	L.	89.00
WORDNER FOREST *	L.	49.00
WORLD CUP SOCCER	L.	69.00
WRESTLE WAR	L.	79.00
X.D.R. *	L.	39.00
Y'S III	L.	119.00
ZANY GOLF	L.	49.00
ZERO WING	L.	79.00
ZOOM *	L.	39.00

(*) In offerta speciale fino ad esaurimento scorte!!

IN NERETTO TUTTE LE ULTIME NOVITÀ, DISPONIBILI SUBIT

NOVITÀ SUPERFAMICOM

SUPER BIRDIE RUSH	SPO
OTOGIRISOU	ADVENTU
CYBER FORMULA	RA
RPM RACING	RA
XARDIAN	ACTIO
FINAL FIGHT GUY	ACTIO
RANMA 1/2	ACTIO
SMASH TV	ACTION/SHOOTIN
STG STRIKE GUNNER	SHOOTIN
TOP RACER	RA
RUSHING BEAT	ACTIO
HAT TRICK HERO	SOCC
BATTLE GRAN PRIX	RA
FAMILY BUTADIAM	BASEBA
CARD MASTER	RULE PLA
VARIS	ACTIO
MAGICAL TARROUT	ACTIO
LAST FIGHTER TWIN	FIGHTING ACTIO

NOVITÀ GAMEBOY

RUBBLE SAVER 2	ACTIO
WONDER BOY II	ACTIO
HUDSON HAWK	ACTIO
ROBO COP 2	ACTIO
SUPER STREET BASKET	SPO
WACKY RACES	ACTIO
PRO SOCCER	SPO
CHIBIMARUKO	ACTIO
CAPTAIN TSUBASA	SIMULATIO
LITTLE MASTER 2	SIMULATIO
BATMAN RETURN	ACTIO
HOOK	ACTIO
ASTEROIDS	ACTIO
BURGER TIME	ACTIO
KICK OFF II	SPO

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

Finalmente è arrivata la primavera! Le giornate sono splendide, il freddo è scomparso e gli alberi sono tornati a fiorire... Come dite? Sono caduti venticinque metri di neve in tutte le maggiori città italiane e Milano è stata invasa da pinguini e orsi polari? Vabbé, lo ammetto: questo articolo è stato scritto con un mese d'anticipo, ma si fa quel che si può. Passando invece a cose serie, è finalmente arrivato l'articolo che vi avevo promesso qualche tempo fa su *Talisman* (credevate che me ne fossi dimenticato, vero?), insieme a uno splendido libro di Luca Giuliani. Ma la vera novità di questo numero è che *Computer + Videogiochi* patrocinerà nel mese di Maggio una manifestazione megagalattica per promuovere il Gioco di Ruolo in Italia, l'*Eptakontest*, durante la quale si svolgeranno ben sette tornei e numerose presentazioni delle maggiori novità italiane in questo campo. Se allora siete degli esperti del settore e volete essere sempre aggiornati, se leggete questa rubrica da quasi un anno senza averci mai capito niente e siete curiosi di provare o se volete semplicemente divertirvi, annullate tutti gli impegni che avete per i week-end di maggio e venite a trovarci. Date, luoghi, ore e tutto quello che vi può servire sono scritte nella pagina a fianco. Non mancate!

Andrea "Avrei un'ideuzza per un torneo..." Fattori

IN PRINCIPIO ERA IL DRAGO - Guida al Gioco di Ruolo

Ma come? In principio non c'era la Nutella? Boff, con queste religioni che cambiano continuamente non ci si capisce più niente; proviamo un po 'a vedere di cosa si tratta!

Avete appena deciso di iniziare la vostra cariera di giocatori di ruolo e non riuscite a decidere quale gioco prendere? Siete espertissimi sempre alla ricerca di nuove informazioni? Volete conoscere qualcosa di più sui giochi stranieri? Ebbene, ecco quello che fa per voi!
Uscito solo da pochi mesi, *In Principio Era il Drago* è una completissima guida al gioco di ruolo, frutto di lunghi e approfonditi studi grazie ai quali anche il più ignorante in materia può diventare un vero e proprio esperto (o quasi).

Si tratta di un libro in cui vengono recensiti tutti i giochi di questo genere esistenti in commercio - anche quelli più rari e sconosciuti - per un totale di circa 250 prodotti. Per ognuno di essi è stata realizzata una scheda informativa dove sono indicati autore, casa editrice, anno di produzione e genere di appartenenza (es. *Fantasy* o *Mitologico*) oltre, naturalmente, a una breve spiegazione delle regole nella quale vengono messi in luce pregi e difetti.

Quello che stupisce maggiormente è l'enorme lavoro che si cela dietro le pagine di questo libro; a giudicare dai giochi che è riuscito a trovare, alcuni dei quali totalmente sconosciuti anche a me, Luca Giuliano ha probabilmente trascorso dei mesi contattando i più grandi esperti e collezionisti di tutto il mondo, ma devo ammettere che ne valeva sicuramente la pena.

Se allora siete curiosi di conoscere nuovi e assurdi giochi come *Macho Women with Guns, Spandex Amazons from Beyond the Infinity RPG, Dallas eTeenage Mutant Ninja Turtle & Other Strangenesses*, non vi resta che inviare la vostra ordinazione a

Proxima Sas,
Via Pisacane 6, 00152 Roma

e versare 25.000 lire sul Conto Corrente Postale n.62578000.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALISMAN

Finalmente è disponibile anche in Italia l'ormai celeberrimo *Talisman*, il Boardgame fantasy più venduto nel mondo. In realtà non si tratta esattamente di una novità, visto che la traduzione, a cura dalla ditta *Ripa* di Milano, risale al 1990, ma visto che nei numeri precedenti non avevamo avuto occasione di parlarne lo facciamo ora.

Si tratta di un prodotto abbastanza complesso che per molti versi può quasi (e sottolineo il quasi) assomigliare a un gioco di ruolo. Adatto a essere giocato da due a sei persone, si svolge su di un colorato tabellone che raffigura un mondo fantastico in cui si alternano deserti e colline, cimiteri e taverne e così via. Ciascun partecipante pesca casualmente un personaggio tra i quattordici disponibili e ne studia attentamente le capacità; tra questi, immancabili in tutti i mondi Fantasy che si rispettino, l'*elfo*, il *ladro*, il *druido*, il *menestrello* e il *ghoul* (?). Ognuno di essi è caratterizzato da particolari punteggi di *Forza* e *Astuzia* ,e da un diverso equipaggiamento di base. Tra le altre voci principali troviamo l'oro, gli oggetti, le vite (già, proprio come nei videogiochi: quando si muore c'è il ricambio) e i seguaci, utilissimi per superare le molte insidie del gioco. Una volta che ognuno dei partecipanti ha ben chiaro chi è, da dove viene e perché è lì, i segnalini corrispondenti ai personaggi vengono posti al loro punto di partenza e la sfida può cominciare.

Il tabellone di gioco è diviso in tre anelli concentrici, ciascuno dei quali rappresenta una diversa regione che nasconde insidie sempre maggiori, in mezzo ai quali si trova, sospesa su di una nuvoletta, la mitica *Corona del Comando*. Indovinate qual'è lo scopo del gioco... Come dite? Prendere la corona? Complimenti: siete davvero dei geniacci, io non ci sarei mai arrivato!!!

La cosa non è però facile come sembra; il cammino è lungo e irto di pericoli e i guardiani da superare sono molti, senza contare che gli altri giocatori faranno di tutto per ostacolarvi.

Prima di addentrarsi nei vari anelli centrali nel tentativo di impadronirsi della *Corona del Comando*, è necessario - o, quanto meno, consigliabile - cercare di aumentare il proprio potere, e il modo migliore per farlo è esplorare la regione esterna alla ricerca di tesori e seguaci. Ogni personaggio è in grado di trasportare fino a quattro oggetti e un numero infinito di pezzi d'oro. Inoltre, ciascuno di essi può avere tutti i seguaci che riesce a trovare, senza alcun limite; questi sono personaggi particolari (*folletti, alchimisti, guide, vergini...*) che permettono di aumentare alcuni dei punteggi finché restano insieme al personaggio.

Il movimento avviene tramite il lancio di un dado a sei facce, e ogni volta che si giunge su di una nuova casella se ne devono seguire le istruzioni; questo spesso risulta in un incontro che potrà avere, a seconda dei casi, esito positivo o negativo. I combattimenti tra personaggi o contro i vari mostri vengono risolti attraverso un semplice tiro di dadi rendendo il gioco molto scorrevole. Ovviamente non manca la componente magica, e chi è dotato di un minimo di *Astuzia* può utilizzare tutti gli incantesimi che gli capitano tra le mani. Pur essendo abbastanza complesso organizzare e portare avanti le prime partite, *Talisman* diviene molto giocabile con un po' di esperienza; quantomeno è uno dei pochi Boardgame di ambientazione *Fantasy* a non avere la presunzione di autodefinirsi Gioco di Ruolo.

RICORDATE

L'EVENTO

TUTTI I WEEK-END DI MAGGIO
PER TUTTI GLI APPASSIONATI
DI RPG E BOARD GAMES.

PER INFORMAZIONI:
TEL. 02/29400410

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

A TUTTA VIOLENZA

Grandioso! Era già chiuso il numero di questo mese quando la M.B. mi ha chiamato avvertendo che erano disponibili due nuove espansioni per *Heroquest* e *Starquest,* rispettivamente intitolate *L'Orda degli Ogre* e *L'Attacco degli Eldar*, e che me li avrebbero spediti immediatamente. Inutile dire che appena arrivate in redazione, le due scatole sono state aperte, esaminate accuratamente e giocate.

L'ATTACCO DEGLI ELDAR

Tanto tempo fa, in un pianeta lontano lontano, viveva un grande popolo insuperabile per forza e per conoscenza; si trattava degli *Eldar*, una sorta di elfi del futuro dotati di apparecchiature tecnologicamente avanzatissime.

Ma un giorno accadde qualcosa di terribile: gli *Slaanesh,* alieni dotati di un potere incontrastabile giunti dalle profondità dello Spazio Distorto, si scagliarono con una furia indomabile contro i pianeti dominati dal Grande Popolo, distruggendoli completamente. Una parte degli Eldar però sopravvisse fuggendo a bordo di enormi navi spaziali autosufficenti con le quali iniziarono a solcare tutta la galassia.

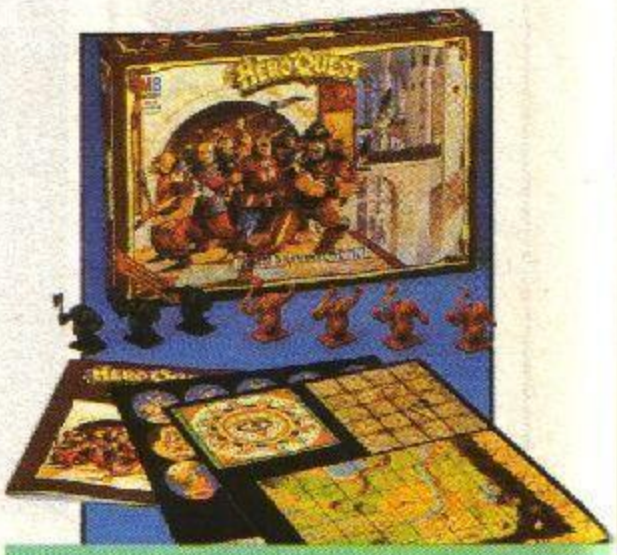
Nel gioco, gli Eldar costituiscono un popolo diviso e misterioso, privo di una vera e propria patria, vagabondo delle stelle dedito alla distruzione delle forze del Chaos. Capita infatti molto spesso che mentre una squadra di *Space Marines* si trova impegnata in una delle sue terribili battaglie venga coadiuvata dalle misteriose forze degli Eldar. Ciò che si conosce di questo grande popolo è assai poco: la sua tecnologia è avanzatissima, le tecniche di combattimento si basano sulla velocità e sulla prontezza e non esiste un vero e proprio Impero al quale obbedisca. Per quanto concerne il resto, si sa solo che il Chaos rabbrividisce quando viene pronunciato il loro nome...

L'ORDA DEGLI OGRE

Continua la battaglia senza tregua che ormai da tempi immemori vede scontrarsi il Bene e il Male. Ora, però, la minaccia della distruzione è più forte che mai. *Morcar*, il potente stregone oscuro, ha infine trovato un nuovo e temibile alleato: l'antico popolo degli *Ogre*, esseri violenti e agguerriti contro cui anche i più potenti cavalieri hanno poche possibilità di vittoria.

In realtà gli *Ogre* non sono cattivi come possono sembrare a prima vista, ma solo terribilmente affamati; Purtroppo, uomini, elfi e nani costituiscono uno dei loro piatti preferiti, e una volta individuata la colazione non c'è niente che li possa fermare. Riusciranno gli eroi di turno (ovvero voi!) a sventare questo nuovo, grande pericolo?

Niente male vero? Entrambe queste espansioni sono di ottima qualità, forse addirittura superiori ai relativi set di base. La prima contiene quattro nuove missioni - tutte estremamente avvincenti - e dieci nuove miniature ciascuna con il proprio set di armi, mentre L'*Orda degli Ogre* offre ben sette scenari e altrettante grosse miniature. Se vi erano piaciuti *Heroquest* e *Starquest* non perdetevi queste due nuovissime scatole di pura violenza!!!



La nuova espansione per *Hero Quest* dalla M.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DREAMLAND: Fantasy Mail

Continua imperterrita anche per questo mese la rubrica dedicata ai vostri dubbi su tutto quello che concerne il mondo del Gioco di Ruolo. Se avete curiosità, problemi, complimenti o insulti, scrivete a: **Fantasy Mail, c/o Computer + Videogiochi, Via Pola 9, 20124 Milano.**

"Caro Andrea, è ormai da un anno che ho scoperto a pieno cosa sia un RPG (Gioco di Ruolo) e ti ringrazio per le preziose informazioni e dritte che hai dato a tutti noi, appassionati o meno, nell'Annuario di *C + VG*. Avrei tante domande da farti, ma prima ti vorrei spiegare come ho iniziato.
Ero beato e tranquillo a casa mia quando è arrivato un mio amico e mi ha posto la fatidica domanda "Sai tu cosa sia un *libro game*, o comune mortale?" e io impaurito "No! Si mangia?" (ho strane tendenze culinarie). Così incominciammo a giocare con quello che ritengo tuttora il miglior libro game edito dalla *E. Elle*, il mitico "*I Labirinti di Krarth*" della collana *Blood Sword*.
Finite tutte le collane iniziai con i *Role Game* MITICI e mi accorsi di cosa mi ero perso avendo vissuto 15 anni senza fantasia, vuoto, aggrappandomi a divertimenti effimeri senza cercare la vera avventura, quella che solo un Gioco di Ruolo riesce a sprigionare, ma anche quella che è dentro di te, quelle voglie, quei desideri che un profano non può apprezzare e ritiene inutili e stupidi.[...]
[...] Ritengo inoltre il *Gioco di Ruolo* un ottimo mezzo per scaricare lo stress quotidiano, grazie alla sua capacità di immergerti in un mondo magico.
Ma adesso basta, non voglio annoiarti oltre, perciò ti pongo le "atroci" (si fa per dire) domande.
1) Un mio carissimo amico è indeciso tra tre prodotti: l'ormai famosissimo *Il Signore degli Anelli*, il bellissimo *Il Richiamo di Cthulhu* e il non altrettanto famoso *Ars Magica*. Potresti consigliarlo sulla retta via?
2) Mi sai dire dove posso comprare, qui a Roma, il materiale di *Dungeons & Dragons* e quanto mi verrebbe a costare?
3) Che mi sai dire a proposito di *Advanced Heroquest*?
4) Da quando leggo *C+VG*, mi sono accorto che molti ragazzi chiedono come diventare recensori di videogiochi, perciò la domanda nasce spontanea: qual'è la strada giusta (anche se molto lunga) ma possibilmente meno costosa per diventare recensore di RPG, possibilmente per *Computer + Videogiochi*?
E adesso ho finito e ti ringrazio anticipatamente per la gentile risposta.
Daniele Gentilini

Caro Daniele, innanzitutto ti chiedo scusa per aver tagliato la tua bellissima lettera ma, come puoi ben vedere, già in forma ridotta ha monopolizzato tutto lo spazio dedicato alla posta, figuriamoci se la copiavo per intero...
Visto che lo spazio ci è nemico, passiamo subito alle tue domande.
1) Il problema principale è che si tratta di tre giochi molto belli ma totalmente diversi l'uno dall'altro, per cui difficilmente confrontabili. *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* è un Fantasy estremamente curato, con un sistema di gioco ottimale da non perdere se si è appassionati dei libri di J.R.R.Tolkien, *Il Richiamo di Cthulhu* è uno dei migliori RPG Horror in circolazione e *Ars Magica* si presenta come un prodotto diverso, diretto soprattutto a un pubblico di giocatori esperti e raffinati. A voi scegliere il genere che preferite.
2) La cosa migliore è che tu prenda contatto con il club *Agonistika* (tel.06/ 5899287), dove ti sapranno dare informazioni più precise per quanto concerne il mercato romano del gioco di ruolo.
3) *Advanced Heroquest* non è un brutto gioco, ma non riesce assolutamente a raggiungere il livello di un RPG. Lo consiglio a chi non conosce ancora i giochi di ruolo veri e propri, ma questo non mi sembra il tuo caso.
4) Dovrai passare sul mio cadavere!!!!!!

QUANDO IL TEMPO STRINGE

INSTANT GUIDE

Vere guide al tuo software: agili, estremamente comprensibili, poco voluminose, essenziali, complete, economiche. Indispensabili per imparare ad usare il tuo programma, inseparabili quando ormai esperto ti servirà un rapido strumento di consultazione.

• WORD 4 • LOTUS 1-2-3 • MULTIPLAN 3 • SYMPHONY 2 • EXCEL PC • WINDOWS 2 E 386 • SPRINT 1.0 • VENTURA • PAGEMAKER 3 PC • WORDPERFECT 5 • dBASE III PLUS • MS-DOS • WORD 5 PC • dBASE IV • QUATTRO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ULTIMISSIME NOVITÀ

Dominique-Sophie Camey
DBASE IV
Sistema e programmazione
Cod.PP1024 pp.104 L.16.000

Dominique-Sophie Camey
FRED E FRAMEWORK III
Sistema e programmazione
Cod.PF1016 pp.80 L.16.000

Laurent Burlot
Philippe Moreau
LOTUS 1-2-3 VERSIONE 2.2
Cod.PP1027 pp.80 L.16.000

Philippe Moreau
FRAMEWORK III
Cod.PF1028 pp.96 L.16.000

Jean-Paul Arms
HARD DISK
Cod.PF1030 pp.48 L.12.000

Jean-Louis Marx
WORKS 2
Cod.PP1025 pp.56 L.16.000

Jean-Louis Marx
SQL
Cod.PF1019 pp.48 L.16.000

Maithé De Vos
Jean-Claude De Vos
PARADOX 3
Cod.PF1029 pp.80 L.16.000

PhilippeMoreau
Hervé Gottrand
NETWARE NOVELL
Sistema e programmazione
Cod.PF1017 pp.112 L.16.000

PhilippeMoreau
Hervé Gottrand
NORTON UTILITIES 4.5
Cod.PF1070 pp.72 L.16.000

Daniel-Jean David
QUATTROPRO
Cod.PF1071 pp.104 L.16.000

Philippe Moreau
WINDOWS 3
Cod.PF1072 pp.96 L.16.000

Philippe Moreau
LOTUS 1.2.3. VERSIONE 3.1
Cod.PF1074 pp.112 L.16.000

Hervé Gottrand
HARVARD GRAPHICS
Cod.PF1075 pp.76 L.16.000

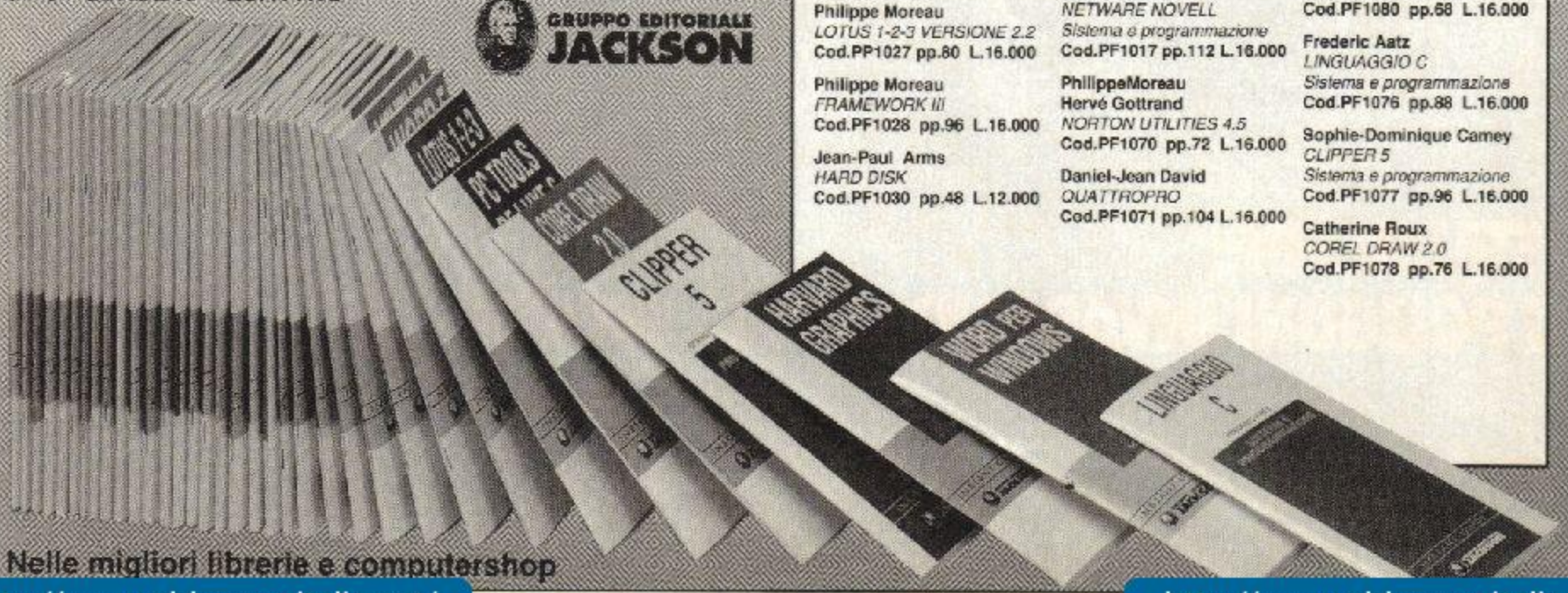
Véronique Muller
WORD PER WINDOWS
Cod.PF1079 pp.100 L.16.000

Jean Michel Gaudin
PC TOOLS DE LUXE 6
Cod.PF1080 pp.68 L.16.000

Frederic Aatz
LINGUAGGIO C
Sistema e programmazione
Cod.PF1076 pp.88 L.16.000

Sophie-Dominique Camey
CLIPPER 5
Sistema e programmazione
Cod.PF1077 pp.96 L.16.000

Catherine Roux
COREL DRAW 2.0
Cod.PF1078 pp.76 L.16.000



Nelle migliori librerie e computershop

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUL PROSSIMO NUMERO:

ABBIAMO L'ESCLUSIVA! OK, ESAGERIAMO, MA SUL PROSSIMO C+VG TROVERETE:

STAR TREK:
IL PRIMO GIOCO BELLO SULLA MITICA SERIE TELEVISIVA!

WWF:
LE BELVE DEL WRESTLING SI TRASFERISCONO SUL SUPERFAMMY!

PARODIUS:
LA CARNEFICINA PUO' ESSERE IRONICA!

EXHAUST HEAT:
IL DEGNO SUCCESSORE DI F-0?

THE MANAGER:
GOAL, MERCATO, TATTICHE, PAGELLE, COMMENTI: E' IL GIOCO MANAGERIALE DEFINITIVO?

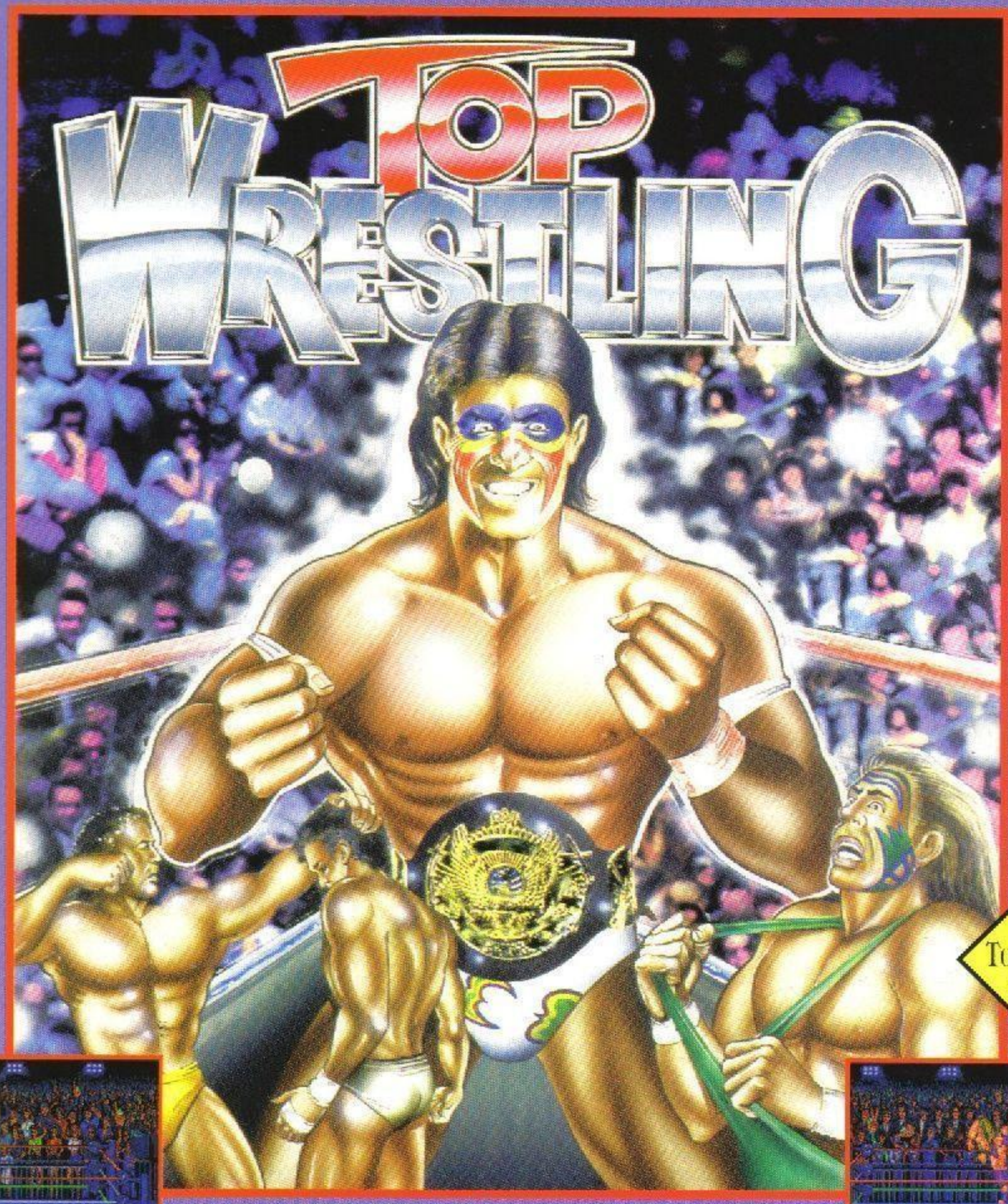
STARBLADE:
I POLIGONI INVADONO LE SALE GIOCO!

TRA 30 GIORNI IN EDICOLA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI OSERÀ SFIDARE I VERI GIGANTI?

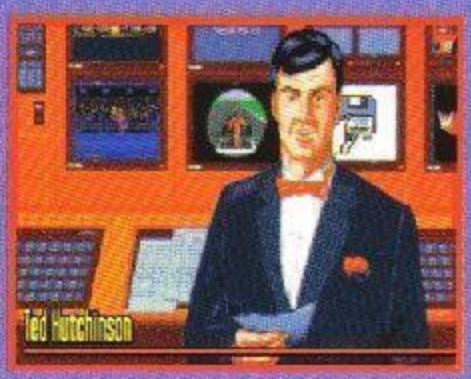


TOP SPORTS SERIES

PARTECIPA AL TORNEO PIU' TOSTO DELL'ANNO: **"TOP WRESTLER OF THE YEAR"!**

TOP WRESTLING: SPETTACOLO E DIVERTIMENTO AL 100%!
POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE FRA 16 WRESTLERS • 84 FRAMES DI ANIMAZIONE PER CIASCUN PERSONAGGIO • TUTTE LE MOSSE PIU' SPETTACOLARI • 128 COMBINAZIONI DIVERSE DI INTERAZIONE FRA 2 WRESTLERS • 64 COLORI SU SCHERMO • MATCH SINGOLO O TORNEO • POSSIBILITÀ DI REGISTRARE SU DISCO L'ANDAMENTO DEL GIOCO • SPETTACOLARE SEQUENZA INTRODUTTIVA • COMMENTO SONORO CON SUONI CAMPIONATI DAL VIVO E MUSICA HEAVY METAL

IMPOSSIBILE PRETENDERE DI PIU' DA UN AMIGA.



SCHERMATE DALLA VERSIONE AMIGA

Distribuito in Esclusiva da

SOFTEL

via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

GENIAS

DISPONIBILE PER AMIGA

VERSIONI C64 E PC
PRESTO DISPONIBILI

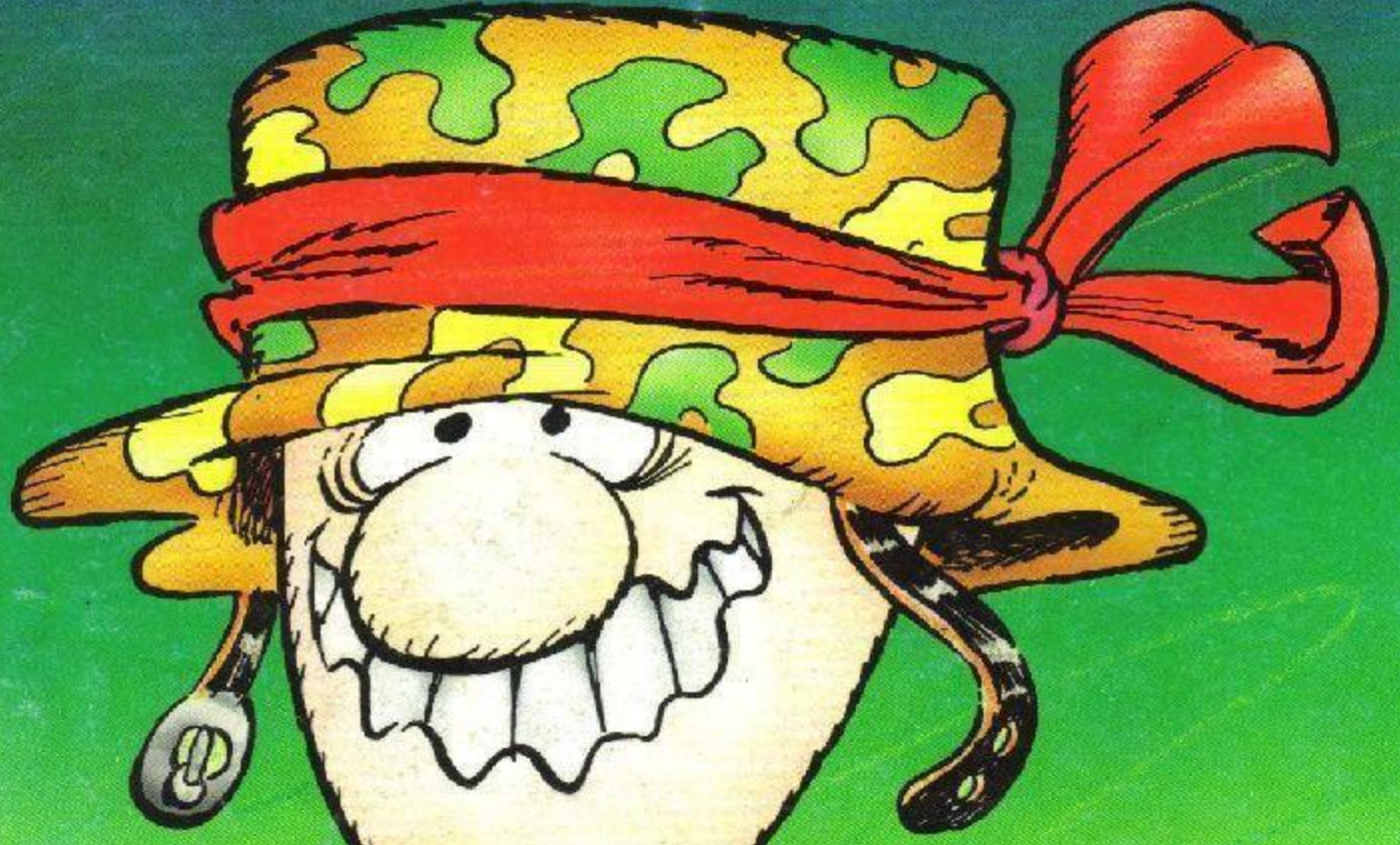
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...HTUNG! PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA E C64

Sturmtruppen



THE VIDEOGAME

© 1992 BONVI/MCK

bonvi

idea

"Cameraten tutti fuori dalle buken e afanti marsh!.....nain, non dofete tirare le pallottolen con le mani dannati imbecillen!"

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/